

04/2001 DM 9,99
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,- B 50714
Getestet: Gothic • Star Trek Away Team u. v. m.
PC ACTION
2 CD-ROMs
Gratis-Vollversion: INTERSTATE '82
SPIELEGRAFIK IN KINOQUALITÄT
GeForce 3
Neue Bilder von Doom 3, Max Payne und Aquanox.
AUGEN AUF BEIM SPIELEKAUF
Siedler 4
Weshalb Sie den vierten Teil des Aufbauspiels noch meiden sollten.
DER KNALLHARTE FUN-SHOOTER IM TEST
Serious Sam
Rasant, witzig und bildschön: Eine Spaßbombe für jeden Actionspieler.
AUF 2 CD-ROMs: 5 SPIELE-DEMOS
Top-Demo: Desperados
·Star Wars – Battle for Naboo
·Theme Park Manager Coaster Design Kit
·Ski-Doo X-Team Racing
·M+M The Lost Formulas
TOPAKTUELLE SPIELE-VIDEOS:
·Doom 3
·Gothic
·Anstoss Action
·Serious Sam
·Original War
·Wizardry 8
Big Action 4. Teil
4/2001 650 MB
Win98-CD-MENÜ
ACTIVISION
plus Gratis-Vollversion: INTERSTATE '82
DAS Action-Roadmovie! Mit Spieletipps.
FANTASTISCHE OPTIK
Unreal 2
Neue Infos und spektakuläre Bilder
Spieletipps: Black & White · Gothic · Die Siedler 4 · Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen u. v. m.
4 395002 709997 04



TROPICO
Tropico - der Diktator-Simulator
PopTop Software
GODGAMES
coming soon
PC CD ROM
www.take2.de

Alle Jahre wieder wird bei der PC Action mal richtig feucht durchgewischt – diesmal leider etwas zu heftig ...

FRÜHJAHRSPUTZ

Harald: Näng! Näng! Näng! Da liegt noch Staub in der Ecke.

Jo (*gibt noch mehr Gas*): Ich saug's alles weg. Broooooooooom!

Christian M. (*läuft schreiend um den Mega-Bodenstaubsauger*): STOOOOOOOOOOOP!!! Nein! Bitte nicht! Oh mein Gott, was haben wir getan? Das hab ich nicht gewollt. Ich hab das Teil doch nur ein bisschen getunt. Komm wieder raus, bitte! (*bricht flehend und weinend vor dem Staubsauger zusammen*)

Christian S. und Tanja (*schauen sich fragend an*): Wer ist weg?

Christian M.: Wir haben den Herbert weggesaugt! Und er kommt nicht mehr raus ...

Tanja (*rüttelt am Staubsauger*): Bist du noch zu retten? Hol den da sofort wieder raus!

Christian S. (*rüttelt mit*): Eben! Du kannst doch unser greises Genie nicht zum Staubpartikel reduzieren ...

Harald: Ich hab's Ihnen ja gleich gesagt, Herr Müller, Staubsauger sind keine Computer. Die lassen sich nicht so einfach hochtakten und ...

Alex (*wedelt mit einem Päckchen in der Hand*): Juhuuu! Leute, keine Zeit für Einzelschicksale: *Gothic* ist dahaaaaaa!!!

Wenige Hundertstel Sekunden später stürzen sich fünf Redakteure auf Alex' Post, verschwinden schnurstracks in ihren Büros und waren fortan nicht mehr gesehen ...

Natürlich konnte Herbert dem Schicksal, als Fluse in einem biederen Staubbeutel zu enden, entrinnen und versorgt ab sofort unsere DVD- und Video-Abteilung mit seinem Zocker-Knowhow. Dabei wünschen wir ihm alles Gute und bedanken uns für die tolle Zeit – Aichinger, es war klasse mit Ihnen!



Die Redaktion





Christian Müller, 33
Actionspiele, Simulationen
... bedankt sich bei Herbert für die Übergabe des Titels „Redaktions-Greis" und die vielen denkwürdigen, gemeinsam durchlebten und erlittenen PC-Action-Momente.

Harald Fränkel, 31
Actionspiele, Sportspiele
... fehlt der fröhlich-sarkastische Guten-Morgen-Gruß des Kollegen Aichinger („Arsch leck'n"). Er wünscht ihm bei seiner neuen Aufgabe in der DVD-Abteilung viel Spaß und Erfolg.

Alexander Geltenpoth, 27
Strategie, Rollenspiele
... tauscht in den nächsten Wochen seine virtuelle Wahlheimat *Everquest* gegen die magische Sphäre von *Gothic* ein. Neue Drogen haben doch ihre Vorteile, sie verdrängen die alten.

Joachim Hesse, 26
Action, Rennspiele und Adventures
... bedankt sich bei allen Lesern, die auf seine Kolumne in der letzten PC Action geantwortet haben, und wünscht Herbert alles Gute außerhalb der heimischen PCA-Redaktion.

Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... reist derweil durch die Weltgeschichte und schafft danach erstmal genügend freien Speicher auf ihrem Rechner, um sich dem Rinderwahn hinzugeben. Denn: It's *Serious Sam*-Time!

Christian Sauerteig, 20
WiSims, Renn- und Sportspiele
... erweitert stetig seine pinkfarbene Garderobe, bereitet sich intensivst auf das Michelle-Konzert am 8. April vor und ölt derweil schon mal seine Stimmbänder.

Foto: Dirk Kartscher

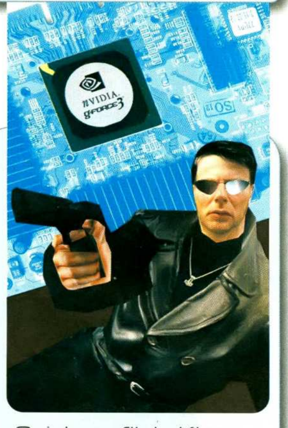
ERSTE BILDER! NEUE INFOS!

Seite 40

Unreal 2

Wir enthüllen Ihnen die wichtigsten Fakten des geheimnisumwitterten Actionspiels und zeigen Ihnen, wie die Unreal-2-Grafik wirklich aussieht.

ab Seite 36



Nvidia GeForce 3

Spielegrafik in Kinoqualität: Lesen Sie alles über die neue Grafik-Revolution. Mit spektakulären Bildern aus *Doom 3*, *Max Payne*, *Neverwinter Nights* und *Aquanox*.

ab Seite 74



Serious Sam

Riesige Knarren, monströse Killerwesen, brutale Grafik-Leistung: Lesen Sie in unserem Test, was die hochexplosive Ballerorgie sonst noch zu bieten hat.

Rubriken

Aktuelles



Blickpunkt

Vorschau

Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware



Heft-CDs

PC-Action-CDs

Demo- und Vollversions-CD
Vollversion: Interstate ´82
Die 80er-Jahre liefern den idealen Hintergrund für dieses heiße Rennspiel-Action-Adventure von Activision. Willkommen in der Welt von *Miami Vice* & Co.

PC-Action-DVD

Zusätzlich zu den auf der PC-Action-Demo-CD enthaltenen Programmen bietet Ihnen die DVD-Ausgabe weitere Demo-Highlights wie *Giants* und *Hostile Waters* sowie jede Menge Material zu unseren Spielerforen.

ACHTUNG: Die Vollversion ist auf der DVD-Ausgabe NICHT mit enthalten. Nur Abonnenten der DVD-Ausgabe erhalten zusätzlich die Vollversion!

Jedi Knight 2

Ego-Shooter **Fortsetzung eines Klassikers**

Gerüchte im Internet, denen zufolge bei Activision eine Fortsetzung des genialen Ego-Shooters *Jedi Knight* in Arbeit ist, scheinen sich zu bestätigen. Unsere US-Korrespondenten berichten, dass sie zwar auf Anfrage keine offizielle Bestätigung erhielten. Ein Informant habe aber „zwischen den Zeilen" zu verstehen gegeben, die Mutmaßungen seien richtig. Wegen des Vertrags von Activision mit id Software ist nahe liegend, dass für das Spiel eine Grafik-Engine von Kult-Programmierer John Carmack zum Einsatz kommt – die Routinen eines indizierten Mehrspieler-Shooters oder die des aktuellen Projekts *Doom 3*.

Info: www.activision.com

Gibt es in Jedi Knight 2 ein Wiedersehen mit Kyle Katarn (links) oder spielt es im Szenario von Episode I?

Star Wars Battlegrounds

Echtzeit-Strategie **Veröffentlichung im Herbst?**

Die Ensemble Studios und Lucas Arts arbeiten an einem Echtzeitstrategiespiel im *Star Wars*-Universum. Es soll laut Online-Dienst GamesDomain bereits im Herbst dieses Jahres erscheinen. Viel versprechend ist das Projekt sicher: Denn mit von der Partie ist Kult-Designer Bruce Shelley, der sich bekanntlich mit der *Age of Empires*-Reihe einen Namen gemacht hat.

Info: www.ensemble-studios.com

C&C Renegade

Action-Spiel **Zwei neue Screenshots**

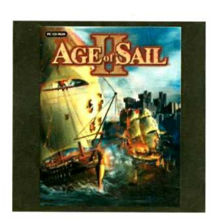


Als GDI-Kommando bekämpfen Sie in der Ich- oder Verfolgerperspektive die Bruderschaft von NOD. Dabei stoßen Sie auch auf charakteristische Fahrzeuge (re).

Die Westwood Studios haben zwei neue Screenshots zu *Renegade* veröffentlicht. Der Titel, der auf der Strategieserie von *Command & Conquer* basiert, versetzt den Spieler erstmals in ein Action-Szenario. Geplanter Erscheinungstermin ist nach wie vor das 3. Quartal.

Info: http://westwood.ea.com

Und hier sind die anderen.

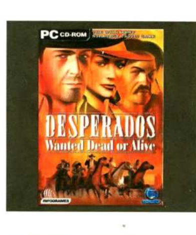


Age of Sail 2
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3780
Release: März 01
DM 69,95



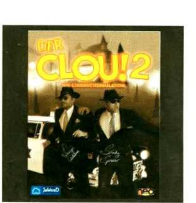


Fallout Tactics
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4768
Release: März 01
DM 69,95

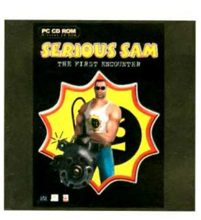




Desperados
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4560
Release: April 01
DM 89,95



Der Clou 2
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3187
Release: März 01
DM 89,95



Serious Sam
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4781
Release: März 01
DM 44,95



F1 Racing Championship
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3843
Release: März 01
DM 79,95

PC Hardware

Artikel		Preis
Back Head Phone	DM	29,95
Cyborg 3D USB	DM	69,95
GM1 Gamemous	DM	54,95
Gravis Eliminator Gamepad	DM	49,95
Gravis Game Pad Pro	DM	34,95
Gravis Game Pad Pro	DM	39,95
LR 360 Modena	DM	129,95
LR MS SW FF Wheel	DM	269,95
Maxi Sound Muse	DM	79,95
MS Game Voice Hawk USB	DM	99,95
MS Sidewinder USB	DM	44,95
MS SW FF Joystick 2.0	DM	189,95
MS SW Freestyle Pro	DM	79,95
MS SW Game Pad	DM	59,95
MS SW Gamepad Pro	DM	64,95
Top Gun Afterburner	DM	139,95
Top Gun Fox 2	DM	49,95
Top Gun Fox 2 Pro	DM	89,95

PC Games

Titel	Release		Preis
Adlertag-Luftschl.um.Engl		DM	69,95
Age of Empire II Conquer.		DM	54,95
A.o.E. Collectors Edition		DM	139,95
A.o.E II v. Kimpern u.Teutonen		DM	29,95
Age of Sail 2	Mrz. 01	DM	69,95
Age of Sail 2 EV	Feb. 01	DM	109,95
Aikens Artifact		DM	59,95
Alice		DM	89,95
Alice EV		DM	129,95
America		DM	69,95
Anstoß Action	Mai. 01	DM	64,95
Aqua Nox	Mai. 01	DM	69,95
Art of Magic	Apr. 01	DM	69,95
B17 Flying Fortress II		DM	79,95
Baldur`s Gate 2 EV		DM	99,95
Baldur´s Gate 2 DVD	Feb. 01	DM	79,95
Baldur´s Gate 2 Premium	Feb. 01	DM	109,95
Black & White	Apr. 01	DM	99,95
Blairwitch Project 3		DM	39,95
Bleifuss Offroad		DM	69,95
Braveheart		DM	19,95
Bundesliga 2001 Manager		DM	79,95
C&C AlarmRot 2		DM	69,95
C&C AlarmRot 2 EV		DM	49,95
Call to Power 2		DM	79,95
Call to Power 2 EV		DM	49,95
Clive Barker´s Undying	Mrz. 01	DM	79,95
Colin McRae Rally 2.0		DM	69,95
Cultures Entd. Vinlands		DM	69,95
Demonworld II		DM	59,95
Der Clou 2	Mrz. 01	DM	89,95
Der Meistertrainer		DM	69,95
Desperados: Wanted D. or A.	Apr. 01	DM	89,95
Deus Ex		DM	69,95
Diablo II		DM	79,95
Die Gilde	Mai. 01	DM	79,95



Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay



THE GATEWAY TO GAMES

Titel	Release		Preis
Die Siedler 4	Feb. 01	DM	79,95
Die Sims		DM	89,95
Die Sims: Party ohne Grenzen	Apr. 01	DM	39,95
Die Sims: Das volle Leben		DM	39,95
Die Sternenfahrer v.Catan		DM	59,95
Die Völker 2	Mrz. 01	DM	89,95
Dino Crisis		DM	59,95
Ducati World	Feb. 01	DM	59,95
Duke Nukem - End. Species EV	Mrz. 01	DM	59,95
Duke Nukem - End. Species	Mrz. 01	DM	54,95
Earth 2150 Moon Project		DM	29,95
Ein Königreich f. e. Lama	Mrz. 01	DM	79,95
Evil Dead	Mai. 01	DM	79,95
Evil Dead: Hail the K. EV	Mrz. 01	DM	109,95
Evil Island		DM	59,95
Evil Twin	Mrz. 01	DM	79,95
F1 Championship S2000		DM	79,95
F1 Racing Championship	Mrz. 01	DM	79,95
F1 Wold Grand Prix 2000	Feb. 01	DM	84,95
Fallout Tactics	Mrz. 01	DM	69,95
Far Gate	Mrz. 01	DM	69,95
FIFA 2001		DM	89,95
Flucht v. Monkey Island		DM	89,95
Giants inkl. Bonus CD		DM	69,95
Grand Prix Evolution		DM	49,95
Gothic	Mrz. 01	DM	69,95
Grand Prix 3		DM	69,95
Gunlok		DM	79,95
Gunman Chronicles		DM	69,95
Gunship		DM	59,95
Half Life Gen. Pack V2		DM	49,95
Heavy Metal FAKK 2		DM	59,95
Heavy Metal FAKK 2 EV		DM	59,95
Herrscher des Olymp: Zeus		DM	69,95
Hired Team Trial Gold	Feb. 01	DM	69,95
Icewind Dale		DM	59,95
Icewind Dale - Heart of Winter	Feb. 01	DM	49,95
Insane		DM	69,95
Jagged Alliance 2 1/2		DM	59,95
Jetfighter IV		DM	69,95
Kiss Pinball		DM	39,95
Mafia	Apr. 01	DM	79,95
MB Truck Racing		DM	69,95
Mechwarrior 4.0		DM	89,95
Messiah - Add On	Feb. 01	DM	39,95
Metal Gear Solid EV		DM	49,95
Midtown Madness 2		DM	69,95
MS Crimson Skies		DM	79,95
Nascar Racing 4	Feb. 01	DM	49,95
NBA Live 2001	Mrz. 01	DM	89,95
No One Lives Forever		DM	79,95
Oil Tycoon		DM	69,95
Oni		DM	64,95
Oni EV	Feb. 01	DM	79,95

Titel	Release		Preis
Original War	Mrz. 01	DM	69,95
Pacific Warr. - Air Combat		DM	69,95
Panz. Gen. Barbarossa		DM	74,95
Patrizier 2		DM	89,95
Pro Rallye 2001		DM	84,95
Projekt I.G.I.		DM	79,95
Raub		DM	69,95
Road to Eldorado		DM	49,95
Rune		DM	69,95
Sacrifice EV		DM	129,95
Sacrifice Special Edition		DM	69,95
Serious Sam	Mrz. 01	DM	49,95
Severance B.o.D.	Feb. 01	DM	69,95
Sheep		DM	74,95
Sheep Dog´n Wolf	Mai 01	DM	79,95
Shogun - Add On	Apr. 01	DM	24,95
Silent Hunter 2	Mai 01	DM	79,95
Simon t. Sorcerer 3D	Mrz. 01	DM	79,95
Squad Leader	Feb. 01	DM	79,95
Starlancer		DM	59,95
Star Trek - Dominion Wars	Apr. 01	DM	79,95
Star Trek DS9 The Fallen EV		DM	74,95
Star Trek DS9 The Fallen US		DM	119,95
Star Trek DS9 The Fallen		DM	79,95
Star Trek: Creator Warp 2		DM	59,95
Star Wars EP1: Battle for Naboo	Mrz. 01	DM	89,95
Starfleet Command 2		DM	64,95
Startopia - Die Raumstation	Feb. 01	DM	84,95
St. Tr. Voyager E. F Sp. Ed.		DM	39,95
Sudden Strike: Forever	Apr. 01	DM	69,95
Sudden Strike: Blitzschlag		DM	39,95
Summoner	Mai 01	DM	79,95
Swat 3 Elite Edition		DM	49,95
Techno Mage		DM	89,95
The Sims Mission US		DM	29,95
The Ward		DM	59,95
Theme Park Manager		DM	89,95
Three Kingdoms	Feb. 01	DM	79,95
Timeline		DM	79,95
Timeline EV		DM	109,95
Tomb Raider: Die Chronik		DM	89,95
Tony Hawk's 2		DM	64,95
Tribes 2	Mrz. 01	DM	74,95
Tribes 2 EV	Mrz. 01	DM	99,95
Tropico	Apr. 01	DM	79,95
UEFA Challenge	Apr. 01	DM	79,95
Ultima Online: Third Dawn	Mrz. 01	DM	29,95
Virtual Pool 3		DM	59,95
Vyruz		DM	49,95
Warm Up GP 2001		DM	49,95
WCS Snooker	Feb. 01	DM	79,95
Wer wird Millionär?		DM	69,95
Werner: Asphaltbrenner	Feb. 01	DM	79,95
Z2: Steel Soldiers	Apr. 01	DM	89,95

Aktuelle Spielehighlights





Raub

PC CD-ROM
Art.Nr.:PCCD3678
erhältlich

DM 69,95



Clive Barker's Undying

PC CD-ROM
Art.Nr.:PCCD4688
Release: März 01

DM 79,95



Theme Park Manager

PC CD-ROM
Art.Nr.:PCCD4687
erhältlich

DM 89,95

Preishammer





Oni

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4741
erhältlich

DM 64,95



Rune

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3788
erhältlich

DM 69,95





Sacrifice S. E.

PC CD-ROM
Art.Nr.:PCCD3944
erhältlich

DM 69,95



(0931) 35 45 255 telefonische Bestellung

oder 24h unter: www.gameplay.de



Und bevor jemand anfängt zu klatschen, hier die Zugabe.



Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

Hotline:
Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr



- Preishammer – aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis
- Neuheiten – ab sofort erhältlich
- Portofreie Sonderlieferung*
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



Siedler 4
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3356
erhältlich
DM 79.95

Squad Leader
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3772
Release: März 01
DM 79.95

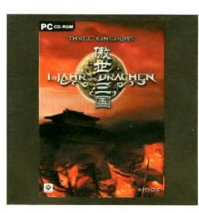
Mechwarrior 4
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3953
erhältlich
DM 89.95

Gothic
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4394
Release: März 01
DM 69.95

No one Lives Forever
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3531
erhältlich
DM 79.95

Projekt I.G.I.
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3811
erhältlich
DM 79.95

America
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3960
erhältlich
DM 69.95



Three Kingdoms
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4779
erhältlich
DM 79.95



Bundesliga Manager X
PC-CDROM - incl. gameplay X-Pack
Art.Nr.: PCCD4858
Release: April 01
DM 79.95



Severance B. o. D.
PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3931
erhältlich
DM 69.95



(0931) 35 45 255 telefonische Bestellung
oder 24h unter: **www.gameplay.de**



Elite 4

Action **Auferstehung**

Kult-Designer David Braben arbeitet am vierten Teil von *Elite*, das in der 80er-Jahren eine riesige Fangemeinde hatte. Die Weltraumsimulation mit starkem Handelsaspekt soll auch einen Mehrspielermodus enthalten und 2002 erscheinen.

Info: www.frontier.co.uk/games/elite4

Außerdem

/// Nach einigem Hin und Her veröffentlicht Egmont das Spiel zur Sat.1-Serie **Girlscamp doch Ende März**. Zwischenzeitlich hatte es geheißen, das Spiel zur TV-Sendung (vgl. PCA 3/2001) werde auf unbestimmte Zeit verschoben, weil eine „Diskrepanz zwischen dem erwarteten Potenzial und den tatsächlichen Einschaltquoten" der TV-Produktion bestehe. /// Die Zukunft von **Loose Cannon** scheint **gesichert**: Projektleiter Tony Zurovec erklärte, einen neuen Vertriebspartner gefunden zu haben, nachdem Microsoft „ausgestiegen" war. ///

BSE-Bomber

Actionspiel **Jagd auf durchgeknallte Kühe und Bullen**

Deutschland vor der Rinderseuche BSE retten sollen Sie bei diesem Niedrigpreis-Spiel, das bereits Ende März erscheint. Sie fliegen mit einem Hubschrauber oder Flugzeug durch die Gegend, um durchgeknallte Bullen und Kühe einzufangen.

Info: www.bsebomber@softwarepresse.de



Ziel erfasst: Der Helikopter schnappt die BSE-Kuh.

Ich mein' ja nur

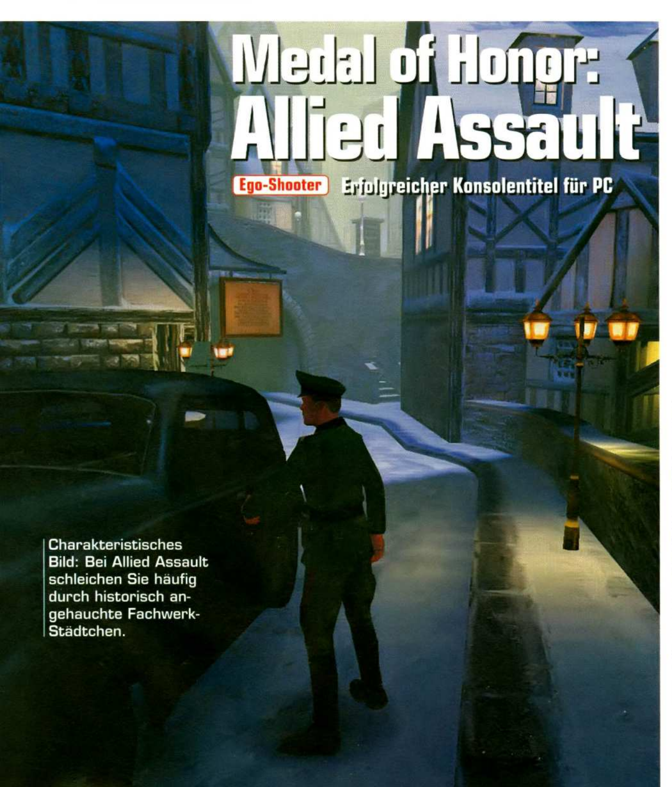
Marketing rult

Das ist doch mal eine glorreiche Idee der Westwood Studios: Wer das Strategiespiel Emperor – Battle for Dune vorbestellt, erhält für Online-Partien drei zusätzliche Einheiten. „Normale" Käufer kriegen die nicht, ätschibätsch! Ich finde, dieses Beispiel sollte Schule machen. Vorbesteller von Unreal 2 dürfen sich über drei zusätzliche Wummen freuen, mit denen Sie jeden Gegner locker wegblasen. Und wer NHL 2002 schon jetzt ordert, hat bei Mehrspielerpartien übers Internet wahlweise ein kleineres Tor oder es stehen drei Keeper mehr im Gehäuse als beim doofen Ladengänger. Noch besser: Er liegt gleich von Beginn an mit 3:0 in Führung. Wozu brauchen wir Gerechtigkeit? Marketing rult, um es mal im modernen Zocker-Slang auszudrücken.

Harald Fränkel

Medal of Honor: Allied Assault

Ego-Shooter **Erfolgreicher Konsolentitel für PC**


Charakteristisches Bild: Bei Allied Assault schleichen Sie häufig durch historisch angehauchte Fachwerk-Städtchen.

Allied Assault wird eine stark erweiterte PC-Version des erfolgreichen Konsolen-Shooters und basiert auf der *Q3A*-Engine. Sie schlüpfen in die Rolle des US-Soldaten Mike Powell und absolvieren über 20 Spezialaufträge zur Zeit des Zweiten Weltkriegs – und zwar im Kampf gegen das Hitler-Regime. Dabei ist der Spieler nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern nutzt zudem viele authentische Fahrzeuge oder zumindest deren Geschütze. In den USA erscheint das Spiel Ende des Jahres – wann, in welcher Form und ob Electronic Arts es in Deutschland veröffentlicht, ist wegen der Indizierungsgefahr und der enthaltenen Nazi-Symbolik unklar.

Info: www.2015.com


Auf detaillierte Spielfiguren und Fahrzeuge legen die Entwickler großen Wert.

Ich mein' ja nur



Newsletter sind die Pest

Sie kennen das sicherlich auch: Tag für Tag flattern endlos lange E-Mails in Ihr Postfach, die automatisch von Rechnern verschickt werden und deren Inhalt meist weniger Interesse hervorruft als ein umfallender Reissack in China. Newsletter sind schuld, wenn meine Entfernen-Taste den Geist aufgibt. Fraglich, wie ich auf die ganzen Verteiler komme, denn ich vermeide die Angabe meiner E-Mail-Adresse, wo es nur geht. Unsubscribe ist zwecklos, zwei Wochen später erhalte ich die gleichen Newsletter wieder. Gegen Mail-Bomben kann ich mich wehren, aber dagegen? Seit kurzem existiert ein Gerichtsurteil zu diesem Thema: Der Klage eines entnervten Newsletter-Verfolgten wurde Recht gegeben und die Absender müssen den Spam einstellen. Wir sehen uns vor Gericht!

Alexander Geltenpoth



In der Mission-CD dürfen Sie von verbündeten Indianerstämmen Krieger anheuern, die als Söldner für Sie in die Schlacht ziehen.

Cultures – Die Rache des Regengottes

Aufbau-Strategie **Indianer als Söldner**

Bereits im April soll zu *Cultures* die Mission-CD *Die Rache des Regengottes* erscheinen. Für rund 30 Mark erhalten Sie sieben Missionen und etliche Mehrspielerkarten. Zudem können Sie im Add-on Krieger verbündeter Indianerstämme anheuern, die Sie als Söldner auf Ihre Gegner hetzen.

Info: www.cyberlore.com

Patrizier 2 Add-on

WiSim **Entwicklungsphase**

Mit dem Erfolg von *Patrizier 2* begann Ascaron die Entwicklung eines umfangreichen Add-ons. Derzeit befindet sich das Projekt noch in der Planungsphase. Alle Fans haben die Möglichkeit, auf dem Messageboard (www.ascaron.com/cgi-bin/ubb/Ultimate.cgi) von Ascaron ihre Ideen und Vorschläge zu präsentieren.

Info: www.ascaron.com



Leise rieselt der Schnee ... Im Add-on hinterlässt der Winter deutlichere Spuren.

Außerdem

/// Jetzt ist es definitiv: Das Add-on **Golden Goal** zu *Anstoss 3* wird **nicht erscheinen**. Damit ist die Entwicklung des Fußball-Managers mit dem Update v1.4 abgeschlossen. Außerdem verschob Ascaron die geplante Veröffentlichung des Nachfolgers *Anstoss 4* von Ende 2001 auf Februar 2002. /// In allen vorbestellten Versionen von **Emperor – Battle for Dune** werden Sie laut Westwood eine zusätzliche Mehrspielereinheit freischalten können und sich so einen Vorteil verschaffen. Info: www.westwood.com



In ordentlichen Nanogittern können die Borg am effizientesten arbeiten.

Borg Assimilator

Aufbaustrategie **Widerstand ist zwecklos**

Mit dem Sporenschiff assimilieren die Borg schlecht verteidigte Welten.

Activision kündigt ein Aufbau-Strategiespiel im *Star Trek*-Universum an. In *Borg Assimilator* versuchen Sie Romulaner, Klingonen und Menschen und deren Technologien für das Kollektiv zu assimilieren. Mit der Zeit konvertieren Sie saftige Wiesen zu Borg-Nanogittern. Die Veröffentlichung ist Ende 2001 geplant.

Info: www.cyberlore.com




"DER KRIEG IST SCHON LANGE ZU ENDE"

...SAGT MEIN OPA!



SUDDEN STRIKE

FOREVER

- 4 Kampagnen mit insgesamt 12 Missionen
- 10 Multiplayer-Missionen einschließlich völlig neuer Formen des Multiplaying
- Über 30 neue Einheiten

- Sommer-, Winter-, Herbst- und Wüsten-Landschaften
- Map-and-Mission-Editor
- GameSpy-Support
- Verbessertes und schnelleres Interface

DAS OFFIZIELLE ADD-ON!

WWW.SUDDENSTRIKE.COM







In keinster Weise sollen mit dieser Anzeige die Greueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden.
Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

Ich mein' ja nur

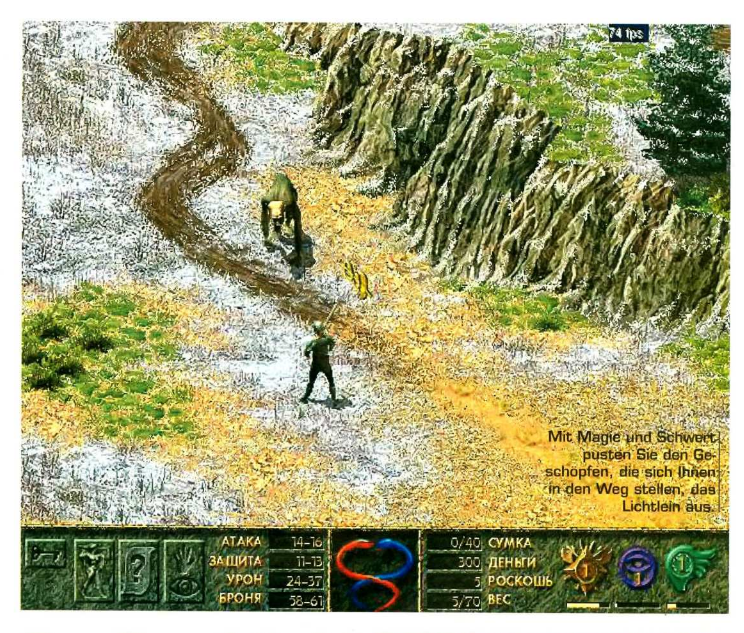
Schande über meinen Gott!

Ich kann es kaum fassen, als ich mit zitternden Händen eine neu erschienene CD in den Händen halte, die mir vier Stücke von Chris Hülsbeck und Tom Novy zum Spiel Giana Sisters (das ist so ein altes Hüpfspiel mit einer bekloppten Tussi) bieten. Waaaahnsinn, da kann ja nur was Gutes bei rumkommen. Gespannt lege ich das Silberscheibchen in mein CD-ROM-Laufwerk, schmeiße meinen Mediaplayer an und harre der Klänge, die da kommen mögen. Nach einigen Minuten stoppe ich gefrustet das Desaster, bei dem nur der vierte Titel ansatzweise an Giana Sisters erinnert. Schande über Sie, Herr Hülsbeck. Das ging ja wohl voll daneben. Nun ja, dann lausche ich halt weiterhin „The Great Bath" aus dem Spieleklassiker Turrican …

Tanja Bunke

Außerdem

/// Das **Baldur's-Gate-2-Add-on** erscheint offiziell unter dem Namen *Baldur's Gate 2 - Der Thron des Bhaal* und führt die Geschichte des Spiels fort. Weitere Informationen unter: www.virgininteractive.de /// **Eine neue Demo** zum Rollenspiel **Summoner** von THQ steht im Internet zum Herunterladen bereit. Die Demo gibt's unter www.thq.de.



Mit Magie und Schwert pusten Sie den Geschöpfen, die sich Ihnen in den Weg stellen, das Lichtlein aus.

Spells of Gold

Rollenspiel **Die Macht des Goldes**

Mal was anderes: Nicht die Vernichtung der bösen Kreaturen steht bei *Spells of Gold* von Joquil Software im Vordergrund, sondern der Handel. Besser gesagt, die Anhäufung von Gold. Sie durchforsten mehrere Welten bei Ihrer Suche nach den bestmöglichen An- und Verkaufsläden. Das Spiel ist komplett in 3D und besitzt eine nichtlineare Spielgeschichte. *Spells of Gold* erscheint im 4. Quartal 2001.

Info: www.buka.com



Lassen Sie sich nicht über den Tisch ziehen, denn Ihr Hauptziel im Spiel ist nun mal der Handel.

Siege of Avalon

Rollenspiel **Schon mal ein Buch gespielt?**



Wer eine Mischung aus Text-Adventure und Rollenspiel schätzt, liegt bei Siege of Avalon richtig.

Blackstar Interactive bringt das von Digital Tome entwickelte Rollenspiel *Siege of Avalon* heraus – und zwar in sechs Teilen, die einzeln verkauft werden. Im Gegensatz zu vielen Rollenspielen setzt *Siege of Avalon* mehr auf die Textpassagen als auf Action. Dementsprechend haben Sie stets das Gefühl, ein Buch in den Händen zu halten. Grafisch erinnert das Spiel an *Diablo* von Blizzard und ist komplett in 3D. Sie können das erste Kapitel kostenlos im Internet herunterladen oder für einen Schnupperpreis von 9,95 Mark auf CD erwerben. Nachfolgende Teile bietet Blackstar Interactive für jeweils 29,95 Mark an.

Info: www.avalon-game.com

Ich mein' ja nur

Des einen Freud, des anderen Leid ... *Die beliebte Musik-Tauschbörse Napster ist am Ende – fürs Erste zumindest. Bertelsmann, Sony und andere Musikriesen haben mit unzähligen „einstweiligen Verfügungen" dafür gesorgt, dass nur noch ein Bruchteil des einst riesigen Archivs zum Download bereitsteht. Vor allem Songs von Dr. Dre und Metallica sind schon verbannt worden, viele weitere folgen in Kürze. Den Usern ist dies jedoch ziemlich egal, sie tauschen sich inzwischen über ähnliche Dienste aus. Bis diese gesperrt werden, können Monate, wenn nicht Jahre vergehen – so lange zieht sich ein Rechtsstreit durch alle Instanzen nämlich hin und die Doofen sind erneut die Plattenfirmen. Wäre doch an der Zeit, endlich mal eine einvernehmliche Lösung für alle Beteiligten zu finden, oder?*

Christian Sauerteig



Rig & Roll

Rennspiel **2 in 1: Ascaron kündigt Genre-Mix aus Truckrennspiel und WiSim an**

Bei Tag und Nacht dürfen Sie mit 16 Trucks durch Wälder, Gebirge und die Wüste fahren.

Als Trucker und Spediteur in Personalunion kämpfen Sie bei dem noch namenlosen Genre-Mix von Ascaron (*Rig & Roll* ist lediglich der Arbeitstitel) um die Marktführerschaft. Ihre Karriere starten Sie als einfacher Brummi-Fahrer und dienen sich durch zuverlässige Arbeit bis zum Firmenchef hoch. Als Boss müssen Sie natürlich nicht mehr selbst im Lkw Platz nehmen, sondern kontrollieren Ihre Angestellten im eigenen Dienstwagen – einem schnieken BMW M5. Gefahren wird mit 16 Trucks auf einem knapp 150 Kilometer großen Straßennetz, bei Tag, Nacht und Dämmerung, gemeinsam mit der Konkurrenz und stinknormalen Verkehrsteilnehmern. Abfahrt ist im Sommer dieses Jahres.

Info: www.ascaron.de

Sega GT

Rennspiel **Empire lizenziert erfolgreichen Konsolen-Renner**



Bereits die Dreamcast-Version glänzte mit einer ordentlichen Grafik.



Spritzig: Bei Aqua GT geben Sie auf dem Wasser Gas.

Die perfekte Kombination aus Arcade- und Simulationselementen verheißt die Umsetzung des Dreamcast-Hits *Sega GT*. Für lang anhaltenden Spielspaß soll ein fünf Spielzeiten starker Saisonmodus mit über 130 Rennwagen und 22 Strecken sorgen. Geplanter Veröffentlichungstermin ist Ende Juni 2001.

Info: www.empireinteractive.com

Außerdem

/// Die **Sportangel**-Simulation **Get Bass** (bekannt von der Spielekonsole **Dreamcast**) wurde ebenfalls von **Empire lizenziert** und soll im Sommer erscheinen. /// Nach Redaktionsschluss unserer CD-ROM-Abteilung erschien eine erste, **japanische Demo** zu Eidos' **Lego Rally**. Das kurzweilige **Rennspiel** soll im Frühsommer erscheinen. /// Kürzlich besuchte uns **Ascaron** mit einer **spielbaren Beta** von **Anstoss Action**. Näheres zum **FIFA-Konkurrenten** erfahren Sie in der nächsten PC Action. ///

Aqua GT

Rennspiel **Gran Turismo auf dem feuchten Nass?**

Das englische Entwicklerteam Promethean werkelt momentan an einem Wasser-Rennspiel. Bei *Aqua GT* heizen Sie gegen menschliche oder computergesteuerte Widersacher mit Rennbooten verschiedener Klassen über die Wasseroberfläche. Neben einer realistischen Fahrphysik versprechen die Entwickler abwechslungsreiche Strecken mit einer hübschen Optik. Das spritzige Rennvergnügen soll Ende April in den Handel kommen.

Info: www.take2.de

Ich mein' ja nur



Spiele-Zeitschriften testen falsch! *Seufz! Der Job als Spieletester ist eine Krux. Thema faire Bewertung: Genre-Profis, die sich mit nur wenigen Spielen auseinander setzen, tun sich manchmal schwer, die Prozentzahlen nachzuvollziehen. „Die Simulation ABC ist doch das akkurateste …", „Das Rennspiel XYZ hat aber die beste Fahrphysik.", „Wie könnt ihr es wagen!", „Fragt doch mal Leute, die Ahnung haben!" Die Nörgler vergessen dabei, die eigene rosarote Brille abzunehmen und Spiele unvoreingenommen zu beurteilen. So wie es jemand tun würde, der sein erstes Gamer-Erlebnis hat. Richtig! SPASS muss es ihm machen! Natürlich machen Hardcore-Spiele auch Hardcore-Spielern mehr Freude. Spiele-Zeitschriften aber bewerten für jedermann. Machen Sie sich doch einmal die Mühe, die in Worte gefassten Prozent-Erklärungen auf Seite 60 durchzulesen. Dann klappt's auch mit der Wertungs-Transparenz.*

Christian Müller



Eurofighter Typhoon

Moderne Flugsimulation | **Rage landet bei Koch Media**

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit veröffentlicht Koch Media den Nachfolger der DID-Simulationen (*F-22 ADF, EF 2000*), der jetzt unter der Leitung von Rage Software kurz vor der Fertigstellung steht. Bereits Ende April dürfte das Luftkampf-Szenario im Handel sein.

Info: www.kochmedia.com

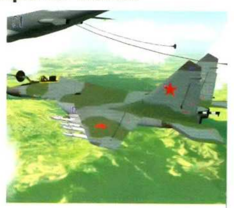
Außerdem

/// Mit dem Zukauf der Spiele-Entwickler Blue Byte (*IL-2 Sturmovik*) und Game Studios (*Flanker 2.5, Lock On*) mausert sich der französische Publisher **Ubi Soft** zum derzeit **wichtigsten Hersteller** von **Flugsimulationen**. /// Die Fangemeinde der letzten Microprose-Simulation **B17 Flying Fortress 2** formiert sich auf der Internet-Seite www.bombs-away.net. Dort wird zu einer **Petition** aufgerufen, mit der man die neuen Verantwortlichen bei Infogrames veranlassen will, eine **Mehrspieler-Version** des Spiels zu veröffentlichen. /// **Wizard Works** hat die Arbeit an zwei neuen Simulationen bekannt gegeben. Bei **Pearl Harbour: Defend the Fleet** handelt es sich um ein 3D-Action-See-Luftkampf-Spiel, während **B17 Gunner** die Luftschlacht über Deutschland aus der Sicht eines Bomber-Schützen zum Hintergrund hat. ///

Lock On!

Moderne Flugsimulation | **Luftkämpfe der Neuzeit**





Lock On bietet Ost-West-Manöver im Flanker-Look: Links eine A-10 im Tiefflug, rechts eine SU39 bei der Luftbetankung.

Das ehemalige SSI-Spiel *Flanker: Attack* hat seinen endgültigen Namen erhalten. Unter der neuen Leitung von Ubi Soft (siehe Kasten „Außerdem") wird derzeit an *Lock On – Modern Air Combat* gearbeitet. Auf der Basis der Flanker-2.5-Technik entsteht eine Jet-Simulation, in der Sie die unterschiedlichsten russischen und US-amerikanischen Maschinen steuern dürfen.

Info: www.ssi-online.de

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

System		
PlayStation:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
PlayStation 2:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Nintendo 64:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Game Boy:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Dreamcast:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
PC:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Xbox:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen
Dolphin:	◯ Habe ich	◯ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Kritisch:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Informativ:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Aktuell:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Übersichtlich:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Preiswert:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger
Optisch ansprechend:	◯ Sehr	◯ Ausreichend	◯ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Textqualität:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Layout:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Titelbild:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
CD-ROMs:	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?

◯ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
◯ Ich plane, mir einen zuzulegen.
◯ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

◯ Aktuelles	◯ Spieltipps
◯ Vorschau	◯ Hardware
◯ Spieletest	◯ Spielerforum
◯ Blickpunkt	◯ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

____

____

9. Welches ist Ihr Lieblings-Genre?

◯ Action
◯ Adventure
◯ Simulation
◯ Sport
◯ Strategie
◯ Rennspiel
◯ Rollenspiel
◯ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 4/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Frau **Angelika Gehl** aus Norderstedt wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel **Gunman** von Sierra.



Shadowbane

Online-Rollenspiel **Everquest-Konkurrent erscheint im August**

Nach zahlreichen Verschiebungen startete vor wenigen Tagen der heiß ersehnte (finale) Beta-Test zum Online-Rollenspiel *Shadowbane*. Ort der Handlung ist eine von ihrem Gott verlassene Welt, auf der das Chaos unverkennbar seine Spuren hinterlassen hat. Die Spieler können ähnlich wie bei *Everquest* alleine oder gemeinsam gegen Computergegner kämpfen, Abenteuer bestehen oder einfach nur miteinander agieren. Neben dynamischen Aufträgen und einerfortlaufenden Hintergrundgeschichte sollen diverse Gilden für lang anhaltenden Spielspaß sorgen. Avisierter Erscheinungstermin ist der August.

Info: www.shadowbane.com



Die Interaktion der einzelnen Charaktere wird bei Shadowbane groß geschrieben.

Außerdem

/// **De Bellis Antiquatis** heißt ein **Online-Rollenspiel**, das jüngst gestartet ist. Infos unter www.dbaol.com. /// **Musiker** aufgepasst! Das kostenlose **Musikportal** peoplesound.de ist die ideale Fundgrube und optimale **Promotionplattform** für bis dato unbekannte Künstler. /// **WWF with Authority!** heißt das erste **Online-Wrestlingspiel**, das **THQ** und die **Word Wrestling Federation** veröffentlichen. ///

Anarchy Online

Online-Rollenspiel **Veröffentlichung auf Ende 2001 verschoben**

Der dritte Beta-Test des Online-Rollenspiels geht in diesen Tagen zu Ende. Ab Anfang April kann man sich für den vierten und letzten Test anmelden, ehe das Spiel im November 2001 erscheinen soll. Das Besondere: Im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen läuft die Uhr permanent weiter, egal ob Sie gerade spielen oder nicht.

Info: www.anarchy-online.de

mTw|pca gegen TAMM

Online-Szene **CS-Match schlägt alle Rekorde**

Am 7. März um 20 Uhr trat der von PC Action gesponserte Clan mTw|pca gegen TAMM (Gewinner des ersten Gamestar-Turniers) in der *Counter-Strike*-Liga, der ESPL, an. Bei dem denkwürdigen Match entschied mTw|pca nicht nur das Match mit 21:12 für sich, der gewaltige Ansturm von über 2.000 Fans im IRC-Chat #mtw überlastete auch die Chat-Server völlig und zeigt, wie stark das Interesse der Spieler an den bekannten Clans und *Counter-Strike* mittlerweile geworden ist.

Info: www.planetmtw.de

GameStar Liga

Counterstrike 1.Liga | Counterstrike 2.Liga | Counterstrike 3.Liga
Unreal Tournament 1.Liga | Unreal Tournament 2.Liga | Tactical Ops

Counterstrike 1.Liga
Aktuelle Tabelle für die 4. Spielwoche

(Sp=Spiele; Streitf.=Streifälle; Pkte=Punkte (Sieg=3 Punkte; Unentschieden=1 Punkt))

Pos.	Clan-Kürzel	Clanname	Sp	Streitf.	Pkte	Caps/Wins
1	mTw.pca	Mortal TeamWork | PC Action	3	0	9	215 : 37
2	-[pG]-	pro Gaming	3	0	9	188 : 24
3	DkH	Deutschlands kranke Horde	3	0	9	200 : 55
4	-[TAMM]-	TAMM	3	0	9	174 : 33
5	§FS§	§ FallenSouls §	3	0	9	183 : 44

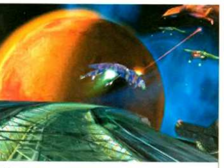
Eine Macht für sich: Das mTw|pca-Team führt in der Gamestar-Liga.

Earth & Beyond

Online-Action **EA kündigt Online-Weltraum-Sim an**

Eric Wang, der Mann hinter *Command & Conquer*, werkelt momentan an einer Weltraum-Mehrspielersimulation im Stil der legendären *Wing Commander*-Serie. Als Händler, Mechaniker oder Pirat düsen Sie durch eine riesige Galaxie und müssen sich mit anderen Spielern messen. Der Titel erscheint im Februar nächsten Jahres.

Info: www.ebweb.westwood.ea.com


Die ersten Grafikstudien machen einen guten Eindruck.

Endzeitstimmung

Spielesammlung Virgin Interactive legt die Fallout-Reihe neu auf.

Seit diesem Monat ist von Virgin die Spielesammlung *Fallout: Apocalypse* zu haben. Für knapp 50 Mark enthält die überdimensionale Quadratbox die Rollenspiele *Fallout* und *Fallout 2* sowie ein exklusives Video zu dem im April erscheinenden *Fallout Tactics*. Beide Titel stecken in der jeweils aktuellsten Version in der Schachtel.

Info: www.vid.de



Außerdem

/// *Rainbow Six* und kein Ende: Ubi Soft veröffentlicht mit dem **Rogue Spear Platin Pack** eine weitere Spielesammlung rund um die Antiterrorspiel-Serie *Rainbow Six*. Für knapp 100 Mark ist neben **Rainbow Six: Rogue Spear** auch das **Add-on Urban Operations** im Preis enthalten. Info: www.ubisoft.de /// 30 Mark, so viel kosten ab sofort **Jagdverband 44**, **Dragonfire** und **Traitors Gate** des Wormser Publishers Blackstar Interactive, die jetzt in der **Hammerpreis**-Reihe von Koch Media vertrieben werden. ///

Günstige Reise

Budgetspiele Egmont zieht den Preisstöpsel.



Jetzt, wo Piranha Bytes' *Gothic* über den Vertrieb von Egmont erschienen ist, purzeln ab sofort die Preise für Egmonts ältere Spiele. Das Adventure *The Longest Journey* kostet ab sofort nur noch knapp 50 Mark, das Echtzeit-Strategiespiel *Demonworld 2* gar nur noch 30 Mark. Nebenbei: Für Anime-Freunde hat das Unternehmen den Preis für *Sailor Moon Horoskop & Games* sowie das *Sailor Moon Druck- und Screensaverstudio* auf 19,95 Mark gesenkt.

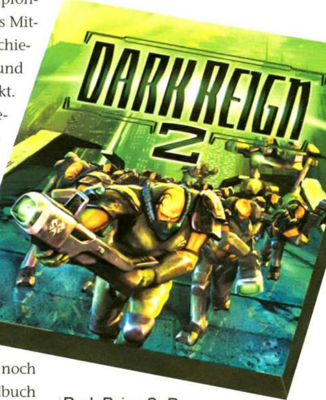
Infos: www.egmont-interactive.de

Dunkle Herrschaft

Budgetspiele Activision legt Dark Reign 2 neu auf.

Activision hat den empfohlenen Verkaufspreis für das Mitte vergangenen Jahres erschienene *Dark Reign 2* von rund 90 auf 29,95 Mark gesenkt. Der Nachfolger des bekannten Echtzeit-Strategiespiels *Dark Reign* begeisterte damals mit einer sehr leistungsfähigen 3D-Engine und einem ausgewogenen Spieldesign. Besonders die ausgeklügelten Mehrspieler-Optionen können selbst heute noch begeistern. Spiel und Handbuch sind wie gehabt auf Deutsch.

Infos: www.activision.de



Dark Reign 2: Das Spiel wurde seinerzeit mit dem PCA-Gold ausgezeichnet.

Ducati World-Gewinnspiel

Da die Schranktüren der PC Action langsam aus den Angeln brechen, verlosen wir in dieser Ausgabe zehn Exemplare des brandneuen Rennspiels von Acclaim, *Ducati World*. Aber das ist noch nicht alles, denn vor unserem Büro steht auch eine Ducati Monster 600 Dark, die Unterschlupf sucht. Was Sie tun müssen, fragen Sie sich jetzt? Ganz einfach: Rufen Sie uns bis zum 14. April 2001 unter der Telefonnummer **0190/085868*** an und beantworten Sie folgende Frage:

Aus welchem Land stammt die Edelmarke Ducati?



*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig die Minute und einmal DM 1,50.)



Der machtbesessene Profion versucht, mithilfe eines magischen Zepters die Kontrolle über die roten Drachen zu erlangen.

Dungeons & Dragons – Der Film

Film **Ein Spiel wird auf der Leinwand Wirklichkeit.**

Dungeon & Dragons machte sich durch sein sehr gutes Rollenspiel-Regelwerk und zahlreiche Computerspiele einen Namen. Ab dem 12. April 2001 legen Sie jedoch besser den Stift und die Maus weg, denn dann flimmert der Film über die deutschen Leinwände. Mit Schauspielergrößen wie Jeremy Irons (bekannt aus *Das Geisterhaus*) wird Ihnen die Geschichte von roten Drachen und bösen Magiern näher gebracht. Joel Silver (*Matrix*) produzierte die Verfilmung des Rollenspielepos.

Info: www.helkon.de

„Domina Ludens" - Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Claudia Döhmann
Beruf: Schülerin in einer Höheren Berufsfachschule für Informatik
Alter: 21
Nickname: Tante Boom
Email: tante_boom @freenet.de
Homepage: www. tante-boom.de.vu
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Action, Rollenspiele, Simulationen
Lieblingsspiele: *Q3A*, *Unreal*, *BG 2*, *Diablo 2* und *AoE 2*
Seit wann ich spiele: 1988, fing am C64 an
Statement: Ja, ich bin weiblich, blond und zocke, außerdem denkfähig. Viele haben Vorurteile bei Frauen am PC, doch wer mich in Aktion sieht, ob Hardware, Software oder Spiele, kann mich schnell als ebenbürtig ansehen. Für „Duelle" bin ich immer gern bereit. :-)

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich gerne am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

Die andere Hitparade



Bullen ballern
Abenteuer-Rundreise durch Ägypten gefällig? Kein Problem, wenn Sie sich als guten Schützen bezeichnen und nichts gegen überdimensionierte Rinder haben.



Monster metzeln
Gelungenes Rollenspiel aus der Verfolgerperspektive, das durch realitätsnahe Grafiken und hohe KI den bisherigen RPG-Champion *Ultima 9* von seinem Thron schubst.



Wusel-Wettkampf
Die Wuselkrieger, Teil 4. Wieder einmal wird gebaut bis zum Umfallen, um den anderen Völkern mächtig eins draufzuhauen. Viele Neuerungen - aber leider auch viele Bugs.



Bot-Bombardierung
Man mische Epic mit id Software, werfe ein paar eigene Ideen rein und schon erhält man einen zweitklassigen Ego-Shooter mit dämlichen Bots.



Nix Neues
Three Kingdoms - Im Jahr des Drachen ist im Grunde genommen nichts anderes als ein *Age of Empires*-Klon plus etwas chinesischer Historie.



Ich mein' ja nur



Betreff: I love you

„Hallo, dies ist ein manueller E-Mail-Virus. Sein Entwickler hat leider keine Ahnung und keine Zeit, um einen echten zu programmieren. Wählen Sie einfach die ersten 50 Adressen aus Ihrem Adressbuch und senden Sie diesen Virus weiter. Dann löschen Sie einige Dateien aus Ihrem Systemverzeichnis. Am nächsten Freitag, den 13. formatieren Sie bitte Ihre Festplatte. Danke für Ihre Mitarbeit.“ So gefunden in meiner Mailbox. Das ist doch mal angenehm. Endlich kann man selbst entscheiden, was zerstört werden soll. Ich habe sofort überflüssige Spiele, Texte und Screenshots von meiner Festplatte gelöscht. Jetzt warte ich auf Karfreitag. Oder sollte ich mir an dem Tag doch besser Urlaub nehmen?

Joachim Hesse



So schnell kann's gehen: Myth 3 im Ubi-Soft-Outfit.

Ubi Soft kauft weiter

Nach Blue Byte übernehmen die Franzosen nun TLC.

Ubi-Soft-Maskottchen Rayman.

Ubi Soft (*Rayman 2*) hat die in finanzielle Schwierigkeiten geratene Spielevertriebsfirma The Learning Company (TLC) kurzerhand von ihrer Muttergesellschaft Gores Technology Group gekauft. Damit fallen die Vertriebsrechte für 88 Titel wie *Pool of Radiance*, *Prince of Persia* oder auch *Myst* an die Franzosen. Der neueste Teil der *Myst*-Reihe, *Myst 3: Exile*, soll bereits am 7. Mai erscheinen. Ein weiterer soll folgen.



Ubi-Soft-Chef Yves Guillemot hat gut lachen: Sein Unternehmen gewinnt Marktmacht.

Kopierschutz

Codemasters setzt auf innovative Verbrechensbekämpfung.

Um das illegale Vervielfältigen von Spielesoftware zu erschweren, setzt Codemasters auf einen neuen Kopierschutz. Das neue System erlaubt zwar Kopien, allerdings wird dadurch das Spiel so verändert, dass es beispielsweise nach einiger Zeit unspielbar schwer wird und so allenfalls noch als spielbare Demo taugt. Der erste derart ausgerüstete Codemasters-Titel soll das PlayStation-Spiel *BDFL Manager 2001* werden, in etwa einem Jahr soll auch PC-Software derart geschützt werden. „Der Konsument weiß, dass nur ein auf dem legalen Weg erworbenes Spiel mit Sicherheit ein einwandfreies Produkt sein wird“, so Codemasters' Pressesprecher Stephan Hilgenberg.





Setzt auf Verunsicherung bei Raubkopierern: Stephan Hilgenberg von Codemasters.

Außerdem

/// **Electronic Arts** denkt darüber nach, die deutsche Niederlassung von Aachen nach Köln zu verlegen. /// Blizzard verklagt New Line Cinema. Das Hollywood-Unternehmen will einen Film mit dem Titel **Diablo** drehen, genau wie Diablo-Entwickler Blizzard selbst. /// ESIM Games (www.esimgames.com) möchte seine Panzer-Simulation **Steel Beasts** in Zukunft selbst vertreiben. Die neue Version ist auf dem aktuellen Stand und erscheint mit komplett überarbeitetem Handbuch. ///

Ascarons Bernd Almstedt ist zufrieden: Fußballprofi Ingo Hertzsch (links) gehört zum Kreis der Beta-Tester von Anstoss Action.

Ascaron im Aufwind

Profikicker hilft bei den Güterslohern aus.

Ingo Hertzsch, Profifußballer beim Hamburger SV (HSV), gehört zum Kreis der Beta-Tester von *Anstoss Action*. Die Fußballsimulation soll im Mai erscheinen. Anfang März überreichte Ascarons Marketing-Direktor Bernd Almstedt die Test-Beta. Erster Kommentar von Hertzsch nach einem Probespiel: „Unglaublich!“ Auch finanziell scheint Ascaron Unterstützung zu bekommen. Ein noch ungenannter Investor hat für mehrere Millionen Mark einen Anteil der Firma erworben, wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Quellen zu erfahren war.


ACHTUNG:
Jetzt aber schnell reagieren, denn ab der Ausgabe 5/01 gibt es PC Action mit randvoller DVD exklusiv nur im Abo. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und Patches sowie zusätzlich PC Action TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.
Abonnieren Sie gleich oder informieren Sie sich unter 0911/33 22 70
Unter den ersten 1000 Einsendern oder Anrufern werden unabhängig von einer Bestellung 500 DVD´s „The Rainmaker“ von John Grisham verlost.
COMPUTEC MEDIA
4,2 GIGABYTE
PC ACTION DVD
3/2001
PC Action TV kann sowohl am Fernseher (mit DVD-Player) als auch am PC angesehen werden. Am PC muss die Show mit einem Software-DVD-Player gestartet werden. Wir empfehlen InterVideo-WinDVD (zu finden im DVD-ROM-Bereich unter „Tools“).
19 Demos
Über 800 MB Spiele-Tools
Über 40
EXKLUSIV-DEMO

PC Action mit genialer DVD nur noch im Abo!



RAINMAKER

DIE STORY ...

Der Jurastudent Rudy Baylor (Matt Damon) stößt zufällig auf einen millionenschweren Versicherungsskandal. Frisch von der Universität, ohne Erfahrung und ohne Lizenz, nimmt er den Kampf gegen einen der mächtigsten und skrupellosesten Konzerne Amerikas auf, der von dem erfolgreichsten Verteidiger Amerikas vor Gericht vertreten wird ... David gegen Goliath: Rudy erzwingt einen der spektakulärsten Prozesse, den das Land je gesehen hat ... Der fünffache Oscar-Peisträger Francis Ford Coppola liefert mit "The Rainmaker" erneut Hollywood-Kino der Extraklasse: John Grishams Bestseller über legale Intrigen und moralischen Bankrott setzte er mit Shooting-Star Matt Damon ("Good Will Hunting") und Claire Danes ("Romeo & Julia") in den Hauptrollen so packend wie brillant in Szene.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag



Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr, öS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte mehr Infos zur PC Action mit DVD. (Bitte Adresse und Telefonnummer angeben!)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit DVD.

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Unter den ersten 1000 Einsendern oder Anrufern wird unabhängig von einer Bestellung verlost:

John Grisham „The Rainmaker" auf DVD (Art.-Nr. 2043)

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

Spiele-Schule im Netz

Spiele-Entwickler wollen viele werden. Doch wie anfangen? Programmiersprachen sind für die meisten erst mal böhmische Dörfer. Verständliche Lehrbücher zum schnellen Einstieg? Fehlanzeige. Das Internet könnte für manchen der Retter in der Not sein.

Spieleprogrammierer, Leveldesigner – für manchen Spiele-Freak sind das die Traumberufe schlechthin! Aber der Weg dorthin ist steiniger als zu manch anderem Job, weil es eben immer noch zu wenige „reguläre" Ausbildungsmöglichkeiten gibt. Wer sich das nötige Rüstzeug selbst beibringen will und nicht gerade einen geduldigen Zeitgenossen kennt, der schon tief in der Materie drinsteckt, hat's schwer: Die Suche nach einsteigerfreundlicher Literatur gerade zur Spiele-Programmierung gleicht der Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen und so enden die ersten eigenen Gehversuche in C oft schon mit der Fertigstellung eines nicht ganz so komfortablen und leistungsstarken „Taschenrechners".

Du bist nicht allein

Tausende versuchen weltweit, den Einstieg in die Spiele-Programmierung zu schaffen. Da wäre es doch verwunderlich, wenn sich im Internet keine Seiten zu diesem Thema finden würden. Und tatsächlich: Die Nachwuchs-Programmierer-Szene im Internet lebt! Blutige Anfänger treffen sich hier ebenso zum öffentlichen Erfahrungsaustausch wie alte Hasen, die bereits eine gewisse „Berühmtheit" erlangt haben. Wir zeigen Ihnen, wo Sie für Ihr ganz persönliches Spiele-Projekt die ersten Infos finden.



www.german-games-connection.de

Eine hervorragende Anlaufstelle für Anfänger und Fortgeschrittene ist die German Games Connection GGC! Die Seite bietet eine Sammlung von Tutorials unterschiedlicher Qualität, in denen zum einen erste Tipps für angehende Spieleprogrammierer gegeben werden und zum anderen auch speziellere Fragestellungen zur Sprache kommen. Wer etwas über die Arbeit mit DirectX, über „buuuuutterweiche Animationen" oder die Erstellung von Texturen erfahren will, kann sich hier Anregungen holen. Ein sehr umfangreicher C++-Programmierkurs in 83 Lektionen und Workshops zu Sonderthemen runden das Angebot ab. Wer bereits über solide Programmierkenntnisse verfügt, kann unter „Ressourcen" mehr oder weniger prominenten Programmiererkollegen sozusagen über die Schulter schauen: Hier finden sich die Quellcodes zu diversen bekannten 3D-Shootern und Beispielprogramme, die zeigen, wie man bestimmte Probleme bei der Spieleprogrammierung in den Griff bekommt. Gerade für versierte Hobby-Programmierer dürfte der Vermittlungsdienst von GGC interessant sein, über den man mit etwas Glück an kleinere Aufträge von Firmen kommen kann.



www.spieleentwickler-netzwerk.de
www.softgames.gameszine.de
www.untergrund-spiele.de

Softgames.de, das „selfmade Games-Archiv im Netz", versteht sich als Marktplatz für Verbreitung und Austausch von unabhängigen jungen Programmierteams. Neben einer Vielzahl von Spielen, Tests und Vorschau-Artikeln finden sich hier auch stets aktuelle News, Programmier-Tools, Texturen und vieles mehr. Die Kontaktaufnahme mit der Programmiererszene wird durch eine umfangreiche ICQ-Datenbank erleichtert. Die Inhalte von Softgames.de werden in enger Zusammenarbeit mit Untergrund-Spiele.de bereitgestellt. Beide Seiten haben sich zum Deutschen Spieleentwickler Netzwerk (DSN) zusammengeschlossen, um inhaltliche Überschneidungen in der Berichterstattung zu vermeiden.



www.gamasutra.com

Wohl DIE englischsprachige Seite für (Profi-)Spieledesigner schlechthin! Gamasutra deckt praktisch alle Aspekte der Spiele-Entwicklung ab. Aktuelle News aus der Industrie, Besprechungen neuer Design-Tools, Stellenausschreibungen so illustrer Firmen wie der Pandemic Studios (*Dark Reign 2*), Relic (*Homeworld*) oder Cyan (*Myst, Riven*) und Diskussionsforen zu brisanten Themen (Was interessiert weibliche Spieler wirklich?, Spiele-Entwicklung unter Windows, Wie finde ich einen Job in der Spiele-Industrie? etc.) bilden den Grundstock. Darüber hinaus plaudern in Feature-Artikeln Designer-Größen wie Peter Molyneux oder Warren Spector aus dem Nähkästchen und berichten über ihre Erfahrungen mit bestimmten Projekten. Besonders interessant ist die Rubrik „Postmortem", in der prominente Spieledesigner ihre Produkte nach der Veröffentlichung kritisch betrachten und darüber sprechen, was ihrer Meinung nach bei der Entwicklung hätte besser laufen können.



www.game-developer.com

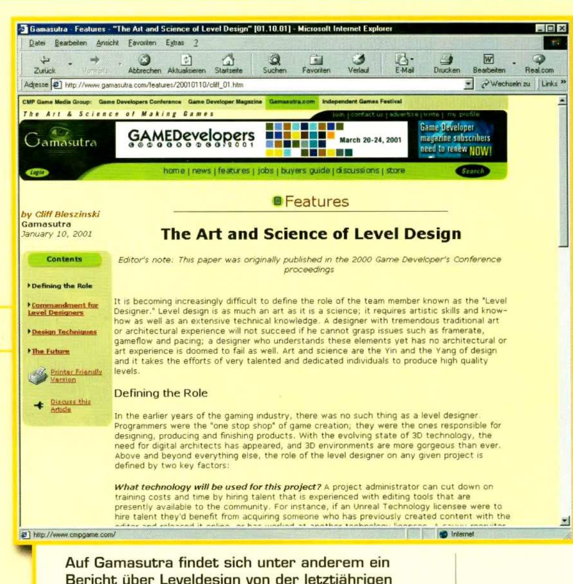
GDSE ist eine englischsprachige, auf Computerspiele-Themen spezialisierte Internet-Suchmaschine. Der Aufbau ähnelt ein wenig Yahoo.com und gliedert die gebotenen Links übersichtlich in verschiedene Unterbereiche auf. Leider sind die angebotenen Links manchmal bereits veraltet. Trotzdem ist GDSE immer noch ein sehr informatives und nützliches Hilfsmittel. Geboten werden ferner eine Rubrik mit brisanten Neuigkeiten aus der Entwicklerszene und Berichte über einschlägige Fachmessen in der ganzen Welt.

The Programming Sharehouse

http://development.freeservers.com/index.htm

Alles, was das Programmiererherz begehrt, findet sich bei The Programming Sharehouse, einer umfangreichen englischsprachigen Bibliothek an Tutorials (über 430), Links (über 2.000), Quellcodes (über 200), Tools und FAQs. Mit diesem Riesenangebot lassen sich wohl die meisten Wünsche zufrieden stellen. Die Seite richtet sich ganz generell an Programmierer, bietet aber eine eigene Rubrik, in der spielespezifische Themen zur Sprache kommen. Die Bandbreite der behandelten Themen sucht wirklich ihresgleichen und wendet sich sowohl an Einsteiger als auch an versierte Profis.

Herbert Aichinger



Auf Gamasutra findet sich unter anderem ein Bericht über Leveldesign von der letztjährigen Game Developers Conference.



Softgames.de und Untergrundspiele.de haben sich zum Deutschen Spieleentwickler Netzwerk zusammengeschlossen.



Am Mischpult: Wer das geregelt bekommt, macht auch gute Spielesounds.

Woher kommt der Sound?

Warum wird bei manchen Spielen die Lautstärke verschämt leiser gedreht und bei anderen nicht? Sound-Profi Nick Schreger gewährt Ihnen in seinem Erfahrungsbericht einen Einblick in seine Arbeit. Vielleicht bekommen Sie ja Lust, sich selbst mal hinter ein Mischpult zu klemmen?

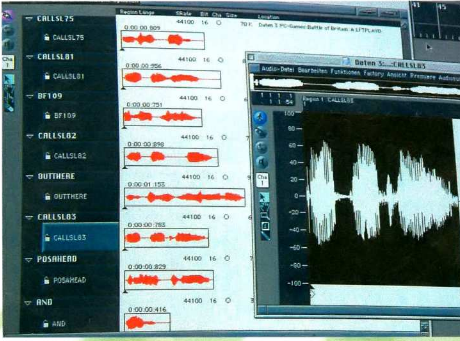
Im Idealfall setzt sich ein Spiele-Entwickler bereits in der Planungsphase eines Titels mit dem Sound-Designer zusammen. Die Realität sieht aber meist anders aus. In der Regel wird der Sound-Designer erst zu Beginn des letzten Drittels einer Produktion auf den Plan gerufen. Häufig sind zu diesem Zeitpunkt bereits wichtige Weichen gestellt und der Ton-Künstler bekommt eine Liste mit Effekten, die er für die Produktion abliefern soll. Manchmal erhält er gleichzeitig eine lauffähige Betaversion ausgehändigt, in die sich die von ihm angefertigten Samples einbauen und somit testen lassen. Besteht diese Möglichkeit nicht, kann es zum Beispiel leicht vorkommen, dass eine gute Synchronstimme nicht zum möglicherweise perfekt dargestellten Gesicht des Darstellers im Spiel passt. Ein leidiges Problem, das viel zu oft vorkommt.

Der gute Ton

Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, an Töne zu kommen. Entscheidend ist neben den spezifischen Anforderungen der Produktion auch das Budget. Eine einfache Methode sind Sample-CDs, die als Set in der gehobenen Preisklasse leicht über 1.000 Mark kosten. Die beste Methode ist jedoch, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Schon mit einem mittelprächtigen Außenmikrofon und einem tragbaren DAT- oder MD-Recorder lassen sich erstaunlich brauchbare Ergebnisse erzielen. Hier ist etwas Fantasie gefragt. Man muss ja nicht gleich mit einer Schreckschusspistole durchs Einkaufszentrum ballern, um eine Massenpanik-Szene mitzuschneiden …

Hollywood vs. Realismus

Als Sound-Designer steht man häufig ungläubig vor einem „Ding", das in der Realität ganz anders klingt, als man es sich zuvor vorgestellt hat. In einer solchen Situation stellt sich die Frage „Will der Spieler das wirklich so?". Manch ein Edelflitzer klingt fast wie das Mofa vom Nachbarn, manche



Der Monitor des Meisters: Sounds zu produzieren, bedeutet nicht nur, den ganzen Tag mit dem Mikro rumzulaufen.

Waffe knallt wie ein Sektkorken. Hier muss man wissen, ob der Schwerpunkt beim fertigen Produkt im Bereich Simulation oder Action liegen soll. Bei einem Actionspiel orientiert man sich stärker an den optischen Effekten und kann schon mal fünf gerade sein lassen, während man bei einer reinen Simulation stur auf der Realismusschiene bleiben sollte.

Sprecheraufnahmen

Sprecher aufzunehmen, birgt für einen Audioproduzenten grundsätzlich andere Probleme, als Musik-Tracks zu komponieren oder Sound-Effekte zu produzieren. Sprecheraufnahmen sind eine äußerst sensible Angelegenheit, denn es gibt gleich eine Reihe wichtiger Faktoren, die zuverlässig ineinander greifen müssen. An erster Stelle stehen die Sprecher selbst, die in einem Casting (Vorsprechen) ausgesucht werden sollten. Professionelle Sound-Designer legen sich eine Kartei an, in der neben Sprechproben auch Anmerkungen zum jeweiligen Stimmtyp vermerkt sind. Meistens sind bei Spielen verschiedene Stimmen-Sounds gefragt. Während die Stimme eines Erzählers möglichst klar klingen sollte, kommt es bei Funksprüchen darauf an, Nebengeräusche geschickt einzufügen. Es ist also wichtig, vor Beginn der Produktion genau zu recherchieren, wie welche Stimmen zu klingen haben. Welche Mikrofone können benutzt werden? Zu welcher Zeit spielt die Handlung? Auch ist es absoluter Standard, die Signale zu komprimieren, das heißt, Pegelspitzen zu reduzieren, um



Logic Audio: Das Programm der Firma Emagic kostet zwar knapp 2.000 Mark, ersetzt aber glatt ein Tonstudio, das noch vor zehn Jahren für das Zehnfache über den Tisch gegangen wäre.



Voll aufs Ohr: Nick „Meatwater" Schreger (links) zeichnet sich unter anderem für den Sound in Panzer Elite und Mercedes Benz Truck Racing verantwortlich. Auch den einen oder anderen Artikel für unser Spielerforum hat Nick bereits verfasst. Infos unter: www.meatwater.de

den Eindruck einer möglichst gleichmäßigen Lautstärke zu erreichen. Um das Signal endgültig auf die Festplatte zu bannen, wird nun das analoge Signal mittels eines Analog/Digital-Wandlers (A/D-Wandler) in ein digitales umgewandelt.

Ordnung muss sein

Jetzt kommt die Software zum Einsatz. Alle Samples müssen geschnitten, optimiert und beschriftet werden. Hier bietet zum Beispiel das Programm Logic-Audio (im günstigsten Fall auf Mac) beste Dienste an. Cubase VST ist ähnlich empfehlenswert. Wichtig ist auf jeden Fall, dass das Programm es ermöglicht, alle infrage kommenden Dateien in einem Fenster in der Ordnung des Sound-Designers zur Bearbeitung anzuzeigen. Wenn man mit Hunderten oder gar Tausenden von Dateien hantiert, ist eine penible Ordnung unbedingt Gesetz. Nicht nur im eigenen Interesse, sondern vor allem im Interesse des Auftraggebers, denn dessen Programmierung greift auf eine festgelegte Ordnung zu. Wenn so viele Samples anfallen, bringt das natürlich auch eine nicht unwesentliche Datenmenge mit sich. Speicherplatz ist auf einer Spiele-CD allerdings knapp. Die Daten müssen also noch verkleinert werden. Wurde das Material im gewohnten und empfehlenswerten CD-Format (44,1 kHz Samplingfrequenz, 16 Bit Auflösung) aufgenommen, wird meistens die Datenmenge auf mindestens die Hälfte reduziert. Erreicht wird das oft durch eine Halbierung der Samplingfrequenz, wodurch die hörbare Frequenz verkleinert wird und die Dateigröße schrumpft. Mit dem Siegeszug der DVD und ihrem größeren Speicherplatz könnte dieses Problem schon bald der Vergangenheit angehören. Wir werden es noch zu hören bekommen ...

Nick Schreger/Joachim Hesse

Grundregeln für Sound-Designer

- Immer in der höchsten Qualität sampeln und SFX (Geräusche etc.) nur in der bestmöglichen Qualität archivieren, um böse Überraschungen zu vermeiden.
- Beim Anlegen einer SFX-Bibliothek von Anfang an auf eine sinnvolle Ordnung achten, zum Beispiel nach Art, Intensität und Qualität ordnen.
- Immer optimal aussteuern und den Sound gegebenenfalls während der Aufnahme per Kopfhörer überwachen, um nicht für die Mülltonne zu produzieren.
- SFX in ihrer „natürlichen" Umgebung aufnehmen und das Mikro nicht dort platzieren, wo der Sound stattfindet, sondern da, wo der Zuhörer steht.
- Schon während der Aufnahme die Situation vor Augen haben, in der der Sound verwendet wird. In manchen Fällen hilft schon der Screenshot einer Spielszene! Vor allem beim anschließenden Nachbearbeiten im Studio sind Bildschirmfotos des fertigen Produkts unerlässlich. Noch besser natürlich, wenn eine spielbare Betaversion des Spiels verfügbar ist.
- Im Vorfeld ausreichend recherchieren: Wenn man Motorengeräusche braucht und keinen Zugang zum Originalfahrzeug hat, muss man so viel wie möglich über den Motor des Fahrzeugs im Spiel wissen, um einen glaubwürdigen Motorensound „basteln" zu können. Hubraum? Wie viel PS? Wie viele Zylinder? Motorart? Man kann gar nicht genug Informationen haben.


Du bist Manager eines riesigen Freizeitparks.
Fahr niemals Achterbahn vor Meetings.
$ 99744
PC CD-ROM
theme PARK
MANAGER
EA GAMES
www.themepark.ea.com
www.electronicarts.de



Unreal 2 ist eines der ersten Spiele, das die Grafikfähigkeiten einer GeForce3 ausreizen wird.

Der GeForce3-Chip verspricht ungeahnte Grafikqualität und Realitätsnähe, denn er hat mehr technische Neuerungen im Gepäck als seinerzeit der GeForce2. Selten zuvor haben wir bei der Vorstellung eines neuen Grafikchips so Programmierer direkten Einfluss auf die Gestaltung der Grafikeffekte in 3D-Spielen. Dass sich dies auszahlt, zeigen erste Screenshots zu den auf DirectX 8 getrimmten Spielen: Dazu zählen neben dem Rollenspiel *Neverwinter Nights* von Bioware zung von DirectX 8. Konkret sind zwei separate Grafikprozessoren gemeint, die sich um die Berechnung der Pixel- und Vertex-Shader kümmern. Dieser Grafiknachbrenner kann aber erst von reinen DirectX-8-Spielen gezündet werden.

MIT GEFORCE 3 GRAF

Nvidias GeForce3 wird der Knüller des Frühlings! Ab dieser Seite zeigen wir Ihnen in Theorie und Praxis, was das neue Grafikeisen leiten kann.

beeindruckende Screenshots und Technologiedemos bestaunen dürfen. Der Vorteil des GeForce3 liegt vor allem in der hardwaremäßigen Unterstützung der Spieleschnittstelle DirectX 8. Die beherrscht der GeForce3 nämlich als bisher einziger Grafikchip.

Qualität über alles

Im Zusammenspiel mit der Spieleschnittstelle DirectX unterstützt der GeForce3 neue Berechnungswege für 3D-Spiele: die Pixel- und Vertex-Shader. Durch sie bekommen Spiele- unter anderem auch das Unterwasser-Actionepos *Aquanox* von Ravensburger Interactive sowie der Ego-Shooter *Unreal 2* (Seite 40 bzw. Seite 43).

Marketing-Wirrwarr

Der Markteintritt des GeForce3-Chips wird von einigen unklaren Marketingbegriffen begleitet, deren Bedeutung wir Ihnen in diesem Artikel etwas näher bringen wollen. Einer davon ist die nFiniteFX-Engine. Mit diesem Begriff beschreibt Nvidia die bereits erwähnte hardwaretechnische Unterstüt-

Chip-Interna

Die Lightspeed Memory Architecture (LMA) ist ebenfalls eine Neuerung des GeForce3. Nvidia hat dazugelernt und die Anbindung des Chips an den Grafikkartenspeicher optimiert. Auf dieser breiten Datenautobahn (256 Bit) konnten bis dato zwei 128-Bit-Werte nebeneinander fahren. Schrieb ein Spiel aber nur 64-Bit-Werte, wurde für jedes dieser kleinen Pakete trotzdem der Platz für einen 128-Block belegt – und somit bei jedem Paket 64 Bit an Speicherbandbreite einfach verschwen-

Mit dem dritten GeForce-Grafikchip hat Nvidia viele Neuerungen und Optimierungen verwirklicht, die für schönere und schnellere Spielegrafik sorgen werden.



IN DEN HIMMEL

Alle GeForce-Chips auf einen Blick

In dieser Tabelle finden Sie alle Fakten zu den drei GeForce-Generationen GeForce256, GeForce2 und dem bald im Handel erhältlichen GeForce3-Chip. Letzterer wird wohl bis zu 30 Prozent mehr Grafikgeschwindigkeit vorweisen als der GF2-Ultra-Bruder.

Chipsatz	GeForce256 DDR	GeForce2 MX SDR	GeForce2 GTS/Pro	GeForce2 Ultra	GeForce3
Chiptakt	120 MHz	166 MHz	200 MHz	250 MHz	200 MHz
Speichertakt	150 MHz DDR	166/183 MHz SDR	166 MHz DDR	230 MHz DDR	230 MHz DDR
Speicherbestückung	32/64 MB DDR (128 Bit)	32 MB SDR (128 Bit)	32/64 MB DDR (128 Bit)	64 MB DDR (128 Bit)	64/128 MB DDR (128 Bit)
Render-Pipeline	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel (x 2 Texel)
Polygonleistung	15 Mio. Polygone	20 Mio. Polygone	25 Mio. Polygone	31 Mio. Polygone	40 Mio. Polygone
Pixelleistung pro Takt	480 Mio. Pixel	333 Mio. Pixel	800 Mio. Pixel	1.000 Mio. Pixel	800 Mio. Pixel
Texturleistung pro Takt	480 Mio. Texel	667 Mio. Texel	1.600 Mio. Texel	2.000 Mio Texel	Keine Angabe möglich
Speicherbandbreite	4,8 Gigabyte/s	Bis 2,9 Gigabyte/s	5,3 Gigabyte/s	7,4 Gigabyte/s	Mind. 8 Gigabyte/s
Effizienz-Techniken	Keine	Keine	Keine	Keine	Vorgezogener Tiefentest
Chip-Besonderheiten	Erster T&L-Chip	Multi-Monitor	DirectX7 Shading Engine	DirectX7 Shading Engine	DirectX8 in Hardware
Empfohlene 3D-Auflösung	1.024x768 (32 Bit)	1.024x768 (16 Bit)	1.280x1.024 (16 Bit)	1.280x1.024 (32 Bit)	1.280x1.024 (32 Bit)
Kartenpreis	Ca. DM 450,-	Ab DM 280,-	Ab DM 550,-	Ab DM 1.150,-	Ab DM 1.200,-



In Inevitable sorgen Vertex-Shader für realistische Bewegungen und die Pixel-Shader für pixelgenaue Glanzeffekte auf der Haut.



Erste Spielszenen von Neverwinter Nights zeigen, wie detailliert eine GeForce3 Charaktere darstellen kann.

det. Anders arbeitet der GeForce3, denn er unterscheidet die einzelnen Datenpakete nach ihrer Größe und kann über seine 256-Bit-Datenleitung (128 Bit mal zwei bei DDR-Speicher) zeitgleich vier 64-Bit-Werte zum Speicher schicken. Die Bandbreite wird also endlich effektiv genutzt.

Bandbreite zählt

Auch durch die Entfernung verdeckter Oberflächen in 3D-Spielen kann der GeForce3 einiges an Rechenzeit und Speicherbandbreite einsparen. Bisher berechneten 3D-Beschleuniger zunächst alle Bildpunkte und entfernten erst später die nicht sichtbaren Bereiche. Der GeForce3 zieht diesen Tiefentest vor und erspart sich unnötige Rechenzeit. Die überflüssigen 3D-Daten müssen nämlich nicht mehr zusätzlich in den Speicher geladen werden.

Alle guten Dinge...

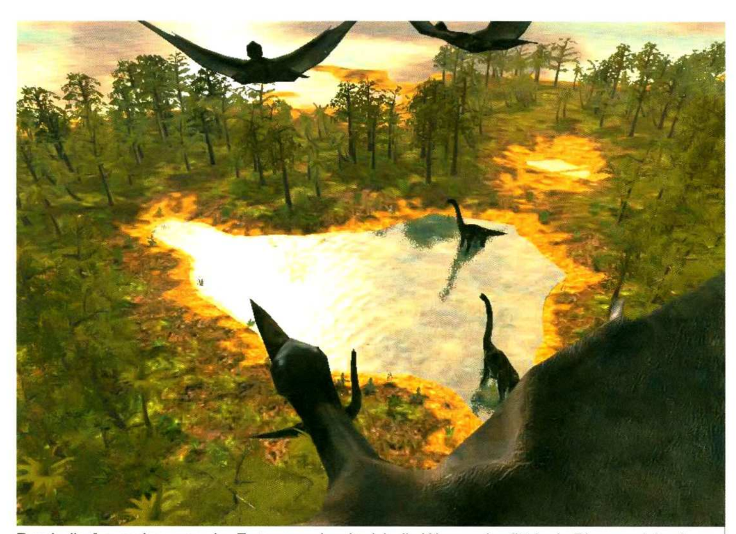
Als letztes Element der neuen Speicherarchitektur nutzt der GeForce3 die Komprimierung der Tiefenwerte (Z-Werte) aller darzustellenden 3D-Objekte. Diese Werte sind notwendig, um Spielfiguren oder anderen 3D-Objekten eine eindeutige Position im virtuellen Raum zuzuweisen. Durch die Komprimierung der Werte bleibt auch die zu verschickende Datenmenge beim Tiefentest sehr gering. Laut Nvidia packt der GeForce3 diese Werte verlustfrei um drei Viertel.

Fakten, Fakten, Fakten

Der Chiptakt des GeForce3-Chip liegt bei 200 MHz, wobei der 128-Bit-DDR-Speicher im besten Fall mit 460 MHz effektivem Takt arbeitet. Einige Hersteller werden günstigeren Speicher einsetzen, der mit geringerer Taktfrequenz läuft. Die ersten Karten werden mit 64 MByte in den Handel kommen. Teurere 128-MByte-Versionen werden aber folgen.

Noch mehr Detail

Der Chipkern des GeForce3 ähnelt auf den ersten Blick dem seines Vorgängers: Er bietet vier gleichzeitig arbeitende Rechen-Pipelines, die jeweils mit zwei Texturblöcken gekoppelt sind. Die Besonderheit daran: Statt für jeden Pixel nur mit zwei Texturen arbeiten zu können, schafft der GeForce3 durch einen Trick sogar vier Texturen pro Pixel! Wie das funktioniert? Nachdem ein Pixel mit den ersten zwei Texturen belegt wurde, schleust der Chip den berechneten Bildpunkt noch einmal durch die Pixel-Pipeline und verarbeitet dabei zwei weitere Tex-



Durch die Anwendung von vier Texturen spiegelt sich die Wasseroberfläche in Dinosaur Island.

turen. Andere Grafikkarten legen das Ergebnis des ersten Durchlaufs der Pipeline aufwendig in den Grafikspeicher ab und lesen es danach wieder aus. Bei GeForce3 bleiben diese Daten aber im Grafikchip, was die Berechnung im Vergleich viel schneller macht.

Polygon-Manie

Durch interne Zwischenspeicher und neue Berechnungsverfahren wird die neue Geometrie-Einheit des GeForce3 vor allem bei DirectX8-Spielen für mehr Polygone und hohen Realismusgrad sorgen. Dies alles soll es ermöglichen, bei *Unreal 2* bis zu zehnmal mehr Polygone einzusetzen als beispielsweise bei *Unreal Tournament*.

Grafikdetails

GeForce3 unterstützt so genannte „High Order Surfaces". Statt unzählige Polygone darauf zu verwenden, ein einziges Objekt zu formen, kann er auch gekrümmte Oberflächen verarbeiten. Der Vorteil: Es müssen nur noch Daten für die nötigsten Kontrollpunkte gespeichert werden, statt die eines jeden Polygons. So spart man wieder einiges an Speicherbandbreite ein, die sonst für das Versenden von Geometriedaten verwendet würde.

Harte Kante, weicher Kern

Großen Wert legt Nvidia auch auf die neue Kantenglättungs-Technik, die statt des aufwendigen Super-Samplings nun das füllratenschonende Multi-Sampling verwendet. Bei vierfachem Anti-Aliasing will man mit dem GeForce3 sagenhafte 71 Bilder in der Sekunde auf den Monitor bringen – im Vergleich zu 34 Bildern mit einer GeForce2 in *Q3A* (bei 1.024x768, 32 Bit).

Mögliche Konsequenzen

Dank der Optimierung vieler Rechentechniken und zusätzlicher Verbesserungen dürften GeForce3-Karten in herkömmlichen 3D-Spielen bis zu 30 Prozent mehr Leistung bringen als GeForce2-Ultra-Platinen. Dass sich die schnellere Spielleistung aber auch unterhalb 1.280x1.024 Pixeln bemerkbar macht, glauben wir nicht. Als sinnvollen Prozessorpartner sollten Sie für eine GeForce3 übrigens mindestens ei-ne CPU ab 900 MHz einplanen, ebenso einen großen Monitor.

Kartenmacher

GeForce3-Karten kommen zunächst von Asus (AGP-V8200), Hercules (3D Prophet III), Elsa (Gladiac 920), MSI (StarForce822) und Leadtek (Winfast GF3) und liegen im Preisrahmen zwischen 1.200 und 1.400 Mark. Sparsame Spielernaturen sollten deshalb etwas warten, bis die neue Grafikgeneration die Preise von GeForce2 und Co. nach unten drückt.

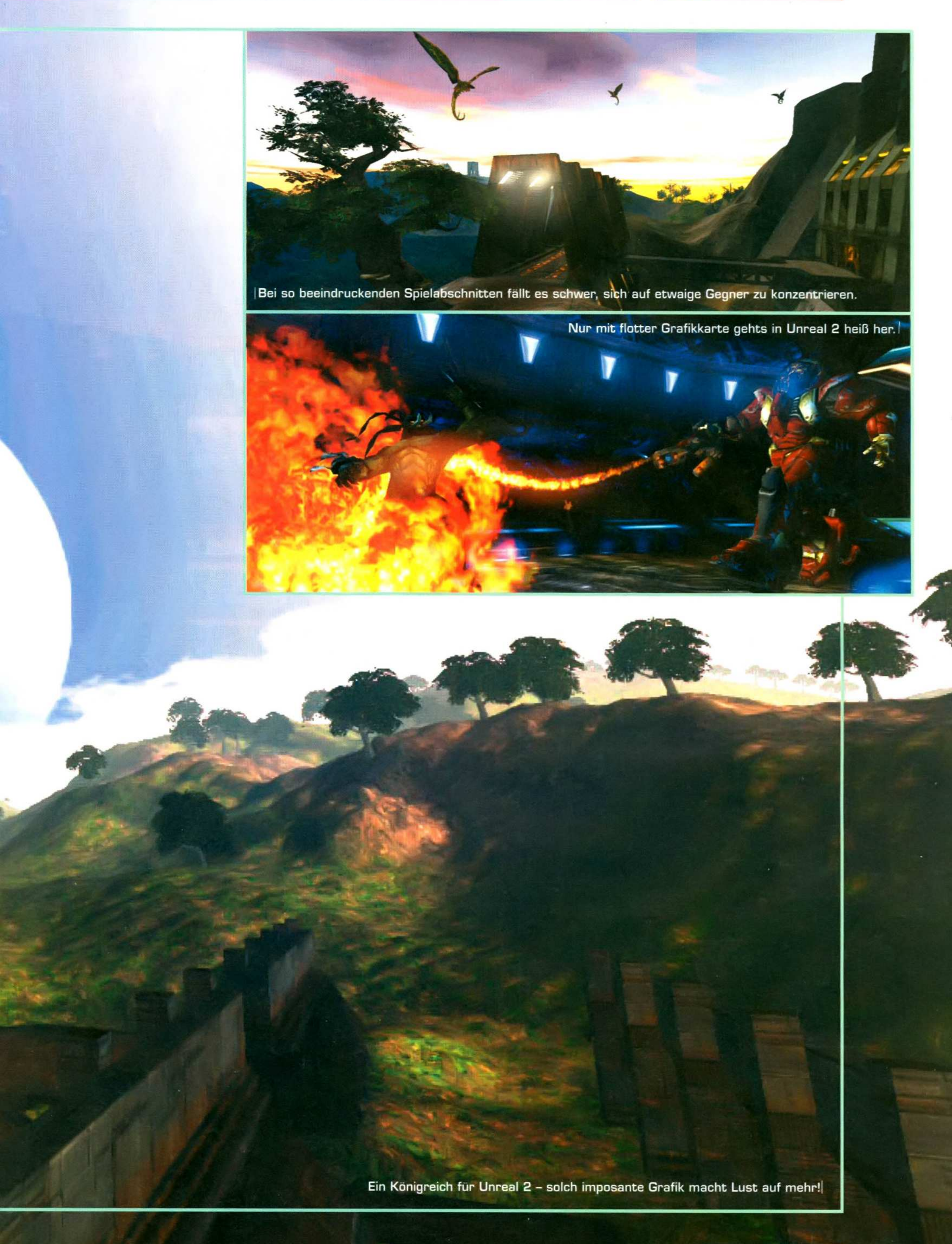
Bernd Holtmann



UNREAL 2

Epic und Legend Entertainment arbeiten zurzeit hart am actionlastigen 3D-Ego-Shooter *Unreal 2*. Das Spiel wird komplett auf DirectX 8 basieren und ausschließlich auf Rechnern mit GeForce3-Karten alle Grafikdetails zum Besten geben. Diese ersten Screenshots vermitteln bereits einen Eindruck von der aufwendigen *Unreal Warfare*-Grafik-Engine. In *Unreal 2* spielen Sie einen Space-Marshall, der mit seiner Crew in seinem alten Erkundungsraumschiff namens Atlantis am Ende der Galaxis patrouilliert. Plötzlich bricht ein Krieg aus, in dem sich fünf Alien-Rassen bekämpfen – und Sie stecken mittendrin. Um nicht gleich das Zeitliche zu segnen, stehen Ihnen im Kampf einige neue Waffen zur Verfügung: Neben einem Granatwerfer können Sie mit dem Flammenwerfer Aliens rösten, mit der „Leech-Gun" dem Gegner Lebenskraft absaugen oder mit der „Takkra" (ähnlich der Hive Gun in *Half-Life*) umherfeuern. Auf einer GeForce3 sorgen zehnmal mehr Polygone für realistische Grafik, in Außenwelten sollen sogar rund hundertmal mehr Polygone zum Einsatz kommen als bei vergleichbaren Umgebungen in *Unreal Tournament*! *Unreal 2* wird ein Einzelspieler-Erlebnis mit einer fesselnden Handlung, die sich über 13 Kampfmissionen und 25 Levels erstreckt. Mehrspieler-Fetischisten sollen aber auch durch Mulitplayer-Optionen bedient werden.

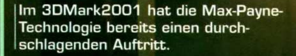
Hersteller:	Infogrames/Legend
Info:	www.legendent.com
Erscheinungstermin:	Noch nicht bek.



Bei so beeindruckenden Spielabschnitten fällt es schwer, sich auf etwaige Gegner zu konzentrieren.

Nur mit flotter Grafikkarte gehts in Unreal 2 heiß her.

Ein Königreich für Unreal 2 – solch imposante Grafik macht Lust auf mehr!



Im 3DMark2001 hat die Max-Payne-Technologie bereits einen durchschlagenden Auftritt.



Realistische Mündungsfeuer und prasselnde Patronenhülsen: Matrix lässt grüßen.

Max Payne im Einsatz: Hier sehen Sie eine der explosiven Szenen, die im 3DMark2001 als Grafik-Benchmark dienen.

MAX PAYNE

Wie leistungsfähig die 3D-Grafikengine namens MAX-FX bereits ist, zeigen uns die Benchmark-Götter aus dem Hause MadOnion. Die finnischen Programmierer konnten für ihr bald kostenloses Testprogramm 3DMark2001 auf die Grafikengine von *Max Payne* sowie alle Artworks des Spiels zurückgreifen. Daraus entstand eine Actionsequenz, die aus dem Kinofilm *Matrix* hätte stammen können. Kugeln fliegen in Zeitlupe durch die Gegend, Mündungsfeuer, Bewegungen und Spiegeleffekte sahen selten so realistisch aus. In der 3DMark2001-Sequenz ziehen die Geschosse übrigens auch sichtbare Luftwellen hinter sich her. Ins Spiel selbst wird es dieser beeindruckende Effekt allerdings nicht schaffen. Laut Aussage eines Programmierers von Remedy sind die notwendigen Berechnungen einfach zu groß.

Hersteller:	Take 2/Remedy
Info:	www.maxpayne.com
Erscheinungstermin:	2. Quartal 2001

Über 100.000 Polygone verarbeitet die GeForce3 in dieser Szene.

Der *Schleichfahrt*-Nachfolger des deutschen Entwickler-Teams Massive sieht dank exzessivem Gebauch von Pixel- und Vertex Shadern nicht nur auf Screenshots edel aus. Anhand erster bewegter Demos konnten wir uns bereits selbst von der hohen Grafikqualität überzeugen. In dieser *Aquanox*-Szene können Sie volumetrischen Nebel erkennen (1), aber auch einge mit Shadern erzeugte realistische Schatten (2). Alle Objekte auf diesem Bild teilen sich übrigens über 100.000 Polygone. Um das Unterwassergelände sehr real wirken zu lassen, hat die GeForce3-Karte jeden Pixel mit vier statt zwei Texturen versehen!

Hersteller:	Fishtank/Massive
Info:	www.aquanox.de
Erscheinungstermin:	3. Quartal 2001

AQUANOX

Die Shader-Technologie von DirectX 8 sorgt für echt wirkende Unterwassereffekte.

DOOM 3

Auf der Cover-CD

Kein Geringerer als John Carmack präsentierte auf der Macworld in Tokio eine Technologiedemo des kommenden Ego-Shooters *Doom 3*. Die Echtzeit-Grafikdemo wurde von einer GeForce3-Grafikkarte berechnet – aber sehen Sie selbst.

Hersteller:	Activision/id Software
Info:	www.idsoftware.com
Erscheinungstermin:	Noch nicht bek.


Lichteffekte können auf einer GeForce3 wirklichkeitsnäher dargestellt werden.


Vertex-Shader ermöglichen reale Gesichtzüge.

Über 50 Spieler können bei Tribes 2 gegeneinander in die Schlacht ziehen.

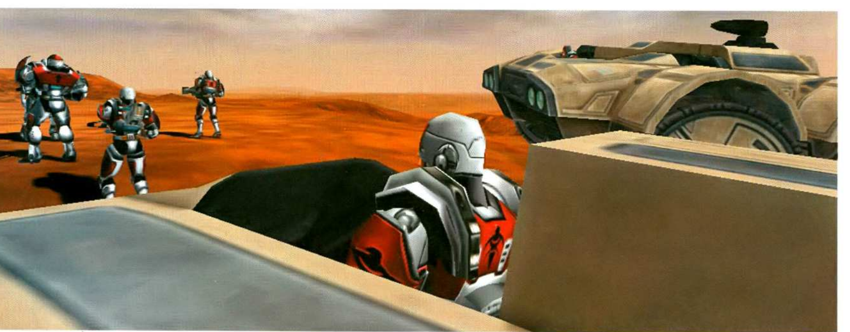
Einer für alle

Knarrzzz, pfeif ... „Hilfe, wir brauchen Verstärkung. Unsere Basis wird von einem feindlichen Team unter schweren Beschuss genommen. Unsere Geschütztürme können nicht länger ..." *Fiiiieeep* – Oje, das riecht nach Ärger ... und nach Tribes 2.

Auch wenn sich die Online-Szene momentan auf *Unreal Tournament* und den nicht minder interessanten, indizierten Ego-Shooter aus dem Hause id Software eingeschossen hat, lohnt sich demnächst ein Blick über den eigenen Monitorrand durchaus. Denn mit *Tribes 2*, dem Nachfolger zum viel beachteten *Starsiege Tribes*, hat Sierra ein ganz heißes Eisen im flackernden Feuer der Mehrspieler-Shooter.

Team-Work

Wie schon der Vorgänger entführt Sie *Tribes 2* in eine futuristische Welt, die mit all ihren Eigenarten und unterschiedlichen Terrains für actiongeladene Mehrspieler-Schlachten geradezu geschaffen ist. Da sich der Titel als reines Multiplayer-Spiel versteht, sind Einzelkämpfer vollkommen fehl am Platz. Die einfachste Methode, sich gleich in die Schlacht zu stürzen, ist, einem bereits bestehenden Team beizutreten. Alternativ können Sie aber auch eine eigene Mannschaft an den Start bringen oder einer völlig neuen und (noch) geheimnisumwobenen Spezies, der Bio-Derm-Horde, beitreten. In den einzelnen Levels duellieren sich bis zu 50 Spieler (via Internet und im lokalen Netzwerk), wobei fehlende Teilnehmer von KI-Gefährten (Bots) ersetzt werden. Apropos Levels: Es handelt sich um riesige Spielwelten, die reichlich Platz für groß angelegte Auseinandersetzungen bieten und darüber hinaus ein gewisses taktisches Geschick einfordern, um den Gegnern nicht ins offene Messer zu rennen. Für zusätzliche Motivation soll der stete Nachschub an neuen Karten sorgen, die sowohl von offizieller Seite als auch auf Fanpages bereitgestellt werden.



Mit drei verschiedenen Fahrzeugen können Sie Jagd auf Ihre Kontrahenten machen.

Hose runter!

Dank der ausführlichen und leicht verständlichen Einzelspieler-Trainingskampagnen dürften sich auch Anfänger und Gelegenheitsspieler nach etwas Übung auf einen der Server wagen, um mit ihren Teams den Kampf gegen die feindlichen Roboter aufzunehmen.

Tribes 2 versteht sich als dynamisches Spiel, deswegen haben Sie jederzeit die Möglichkeit, die Rolle und damit die Eigenschaften Ihres Spielers zu





Die 3D-Engine ist um einiges leistungsstärker als bei Starsiege Tribes und bietet eine schöne und detaillierte Landschaftsgrafik.



Die diversen Spielmodi, hier eine packende Szene aus dem beliebten Capture-The-Flag-Mode, versprechen reichlich Action.

ändern. Und davon sollten Sie auch Gebrauch machen: Je nach Situation können Sie in drei verschiedene Panzerungen schlüpfen, die allesamt Vor- und Nachteile bieten. Eine starke und schwere Rüstung schränkt die Bewegungsmöglichkeiten ein, dafür bietet sie besseren Schutz. Mit entscheidend ist, welche Funktion Sie in Ihrem Team ausüben – ob Sie als Angreifer, Verteidiger, Heckenschütze oder gar Wartungsmechaniker Ihren Dienst verrichten. Zur Verfügung stehen elf Waffen, darunter drei neue Gattungen sowie vier Handgranatenvariationen.

Gib Gummi, Junge!

Eine interessante Komponente stellt die Einsatzmöglichkeit von sechs motorisierten Kampfeinheiten dar. Zwar lassen sich die Welten von *Tribes 2* allesamt zu Fuß oder per Jetpack passieren. Schneller und effektiver kommt man jedoch mit den sechs neuen Vehikeln voran, drei Luft- und drei Bodeneinheiten, die sich beim Erobern feindlicher Stellungen als unschätzbarer Vorteil erweisen.

Aber auch die Grafik sticht positiv heraus und hat mit der zweckmäßigen und technisch veralteten Optik des Vorgängers gottlob nichts mehr gemein. Eine vollkommen neue und leistungsstarke 3D-Engine sorgt für hübsche Landschaftsgrafiken und sehenswerte Licht-, Nebel- und Feuereffekte. Gelingt es den Entwicklern, dem Spiel bis zur Veröffentlichung den letzten Feinschliff zu verpassen und letzte Bugs, wie einige Darstellungsfehler, auszumerzen, dürfen sich alle Clan-Spieler auf eine echte Alternative zu *UT* und Co. freuen.

Christian Sauerteig

Tribes 2

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	Direct3D
Spielerzahl:	1-50 Internet, Netzwerk
Hersteller:	Dynamix, Sierra
Veröffentlichung:	Mitte April
Vergleichbar mit:	Unreal Tournament
Internet:	www.sierra.de

» Wirklich viel versprechend! Tribes 2 bietet viele gute Ideen, um dem beliebten Genre neue Impulse zu verleihen! «

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft



Vor Spielbeginn müssen Sie Ihren Krieger mit der richtigen Panzerung ausstatten.



Wer nicht genug menschliche Gegenspieler findet, kann auch gegen Computer-Bots spielen.

Gut getarnt in Sri Lanka unterwegs – fies, dass der Gegner Luftunterstützung bekommt.

Die Spitze anvisiert

Counter-Strike gibt es seit Wochen offiziell zu kaufen. Wie, Sie wollen mehr? Nun, es gäbe da ein ganz ähnliches Spiel, das tatsächlich noch besser werden könnte.

Acht Handfeuerwaffen, acht Sturm-Gewehre, vier Schrotflinten, vier Maschinengewehre, sechs Maschinenpistolen, sechs Scharfschützengewehre, dazu noch eine Ladung Granaten, Sprengsätze, Raketenwerfer und Nachtsichtgeräte. Was wie die Bestellung einer libyschen Guerillaeinheit klingt, ist die Inventarliste des Waffenarsenals von *Global Operations*. Bis zu 32 Zocker sollen sich hier bald gleichzeitig beharken, Einzelsöldner müssen mit Computergegnern, so genannten Bots, vorlieb nehmen. Grafisch verwirklicht wird das Söldner-Spektakel mit der Lithtech-2.5-Engine, die zuletzt im brillanten Agenten-Shooter *No One Lives Forever* zum Einsatz kam. Und auch bei *Global Operations* reisen Sie um die Welt: Spanien, England, Sri Lanka, Amerika, Japan, die Antarktis ... in 16 Missionen werden Sie zum virtuellen Weltbürger erzogen. Dort eskortieren Sie wichtige Persönlichkeiten, legen Bomben oder heben Terroristennester aus.



Tschetschenien: Der feindliche Soldat, der da die Treppe hochsteigt, wird wohl gleich zum Aussetzen verdammt.

Einer wird gewinnen

Der Entwickler selbst kommt aus dem kanadischen Vancouver. Mit dem Strategiespiel *Homeworld: Cataclysm* und der Mitarbeit an der *Counter-Strike*-Beta 5.0 sammelte Barking Dog bereits ausreichend Erfahrung. Erfahrung, die sich nun auszuzahlen scheint. Jedenfalls wurden konsequent Spielelemente von *Counter-Strike* oder auch von der *Half-Life*-Modifikation *Team Fortress 2* für das eigene Spiel adaptiert und viel versprechend ausgebaut. Sieben Spielerklassen soll es geben, aus denen frei ausgewählt werden kann. Der Nachrichtenoffizier hält die Fäden in der Hand. Er überwacht alle Spieler seines Teams per Kameras und plant das Vorgehen. Via Mikrofon und Tastatur bekommen Sanitäter, Scharfschützen, Sprengstoffexperten, Aufklärer, das Spezialkommando und die Infanteristen mit schweren Waffen den strategischen Hintergrund für ihre Einsätze eingetrichtert. Wenn sich *Half-Life*-Entwickler Valve mit dem heiß ersehnten *Team Fortress 2* weiterhin so viel Zeit lässt, hat *Global Operations* eine gute Chance, den Online-Spiele-Markt genüsslich von hinten aufzurollen.

Joachim Hesse

Global Operations

Voraussichtlich:	PII 400, 32 MB RAM
Technik:	Direct 3D, Open GL, Direct Sound, EAX
Spielerzahl:	32 Spieler Netzwerk/Internet
Hersteller:	Barking Dog/Crave Entertainment
Veröffentlichung:	3. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Counter-Strike, Team Fortress, SWAT 3, Tribes
Internet:	www.barking-dog.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Counter-Strike bekommt Konkurrenz: Neben Realismus scheint viel Wert auf einen spannenden Spielverlauf gelegt zu werden. «

OFFROAD

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!

Pro Design, München

OFFROAD

Der ultimative Fahrspaß absaits der Straße

CREATION ENGINE

KOCH MEDIA

Rage

„...fulminante Optik..." PC Games 03/2001



„...mit seinen detaillierten, farbenfrohen und abwechslungsreichen Landschaften punktet der Titel." GameStar 03/2001

GameStar

Creation Engine

Eigens für Offroad wurde eine neue, revolutionäre Grafik-Engine entwickelt: die Creation Engine. Damit ist es möglich, Umwelt und Physik so wirklichkeitsgetreu darzustellen, wie Sie es wahrscheinlich noch nie gesehen haben!

Dank der Verwendung von dynamischen Texturen können unendlich vielfältige Landschaften erzeugt werden. Sie werden es nicht erleben, dass zwei identische Texturen nebeneinander liegen. Eine der exaktesten Simulationen der physikalischen Gesetze ermöglicht revolutionäre Effekte.



CREATION ENGINE

Besuchen Sie uns im Internet

www.verlag.kochmedia.com

Weitere Infos unter
www.offroadrace.de
www.rage.com

ISBN 3-85323-592-1

4 020628 015923

ECD 000592 K

www.kochmedia.com

Info-Telefon in D: 089/85 79 51 20
D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg
A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau





Imposante Erscheinung: Sobald Sie sich für ein Imperium entschieden haben, tragen Sie die Farben Ihres Volkes sichtbar auf Ihrer Rüstung. Feindliche Einheiten sind deshalb leicht zu erkennen.

Fakten

- Ca. 3.500 Spieler pro Server
- Eigene Räumlichkeiten für die Spielfigur
- Tag- und Nachtgleiche
- 3 Imperien
- Monatliche Gebühr
- Lenkbare Fahrzeuge

Jagdverhalten

Im Ego-Shooter-Bereich ist ein Zusammentreffen von bis zu 32 Spielern auf einer Karte keine Seltenheit. Ein Server, auf dem sich rund 3.500 Schießwütige gleichzeitig die Stirn bieten, grenzt jedoch an Unmöglichkeit, oder?



Hände hoch! In der Ego-Perspektive laufen Sie mit Ihrer Spielfigur durch die vielen Regionen und Kontinente des Planeten.

Mit *Everquest*, das weltweit bisher über 600.000-mal verkauft wurde, schuf Verant Interactive einen Stern am Spielehimmel. Trotz dieses Erfolges ruht sich das Entwicklerteam nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern werkelt eifrig an einem neuen Produkt. *Planetside*, so der Name des Spieles, ist eine Mischung aus Ego-Shooter und Online-Rollenspiel. Wie schon in *Everquest* steht eine Vielzahl von Servern zur Verfügung, die jeweils Platz für sage und schreibe 3.500 Waffenschwinger bieten. Da im Ego-Shooter-Bereich besonders der Ping zählt (Zeitdauer, die ein Datenpaket von eigenen Rechner zum Server und wieder zurück benötigt), der einem Spieler mit schneller Übertragungsrate einen klaren Vorteil verschafft, könnten sich derartige Massen als ungünstig erweisen. Wer sich selber als *Everquest*-Spieler bezeichnet, kennt das Problem, wenn mehr als 100 Charaktere die gleiche Zone besuchen. Es ruckelt und ist demnach unspielbar. Darüber hinaus sollten sich europäische Zocker lieber keine Hoffnung auf eine gute Übertragungsrate machen, da die Server bei Verant Interactive lokal stationiert



Taxi gefällig? Territorien greifen Sie leichter mit einem Fahrzeug an. Sie sind wesentlich schneller und vor allem geschützter.

sind, sprich jenseits des großen Teiches.

Völker-Kampf

Da *Planetside* auf dem PvP-System (Spieler meucheln andere Spieler) basiert, jedoch kein Anwender ständig in der Angst leben will, dass hinter dem nächsten Baum der Tod lauert, entschied sich Verant für eine Einteilung in Völker. Bei der Erstellung Ihres Charakters ordnen Sie diesen einem von drei Imperien zu, die sich zwar gegenseitig bekriegen, nicht aber in den eigenen Reihen wüten. Während Sie bei üblichen Rollenspielen in Levels aufsteigen, entwickelt sich Ihre Spielfigur hier in militärischen Rängen – mit dem Hauptziel, dem eigenen Volk die Vorherrschaft über den Planeten zu sichern. Extras, beispielsweise Implantate, verbessern die Stärke und Schnelligkeit. Sollten Sie trotz bester Ausrüstung einmal ins Gras beißen, was bei den vielen Kämpfen und Optionen wie Friendly Fire (Gruppenmitglieder können sich untereinander verletzen) nicht abwegig ist, wählen Sie den Respawn-Punkt selbst. Eine Besonderheit für lauffaule Genossen stellen die Fahr- und Flugzeuge dar. Diese bieten Platz für mehrere Spieler, wobei eine Person steuert, während eine andere die Waffen bedient. Da *Planetside* nicht in Zonen, sondern in kilometerlange Kontinente aufgeteilt ist, sind solche Mitfahrgelegenheiten sicherlich mehr als erwünscht. Wetter- sowie Nacht- und Tagwechsel laufen in Echtzeit ab und beeinträchtigen sowohl die Sichtweite des Spielers als auch die Lenkung der Fahrzeuge. Schnee- und regenscheue Menschen dürfte es freuen, dass die Spielfiguren eigene Räumlichkeiten besitzen – bei einer monatlichen Gebühr von mindestens 10 Dollar eigentlich eine Selbstverständlichkeit.

Tanja Bunke

Planetside

Voraussichtlich:	PIII 500 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound, DirectSound3D
Spielerzahl:	3.500 per Internet/Netzwerk/1 Spieler pro CD
Hersteller:	Verant Interactive
Veröffentlichung:	4. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Tribes 2
Internet:	www.station.sony.com/planetside

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Wenn das keine Freude bringt: Online-Ego-Shooter mit Rollenspielelementen, bei dem sich Hunderte von Spielern bekriegen. «

Der dunkle Gelehrte kommt seinem Ziel immer näher, die sagenumwobenen Artefakte in seinen Besitz zu bringen, die ihm gottgleiche Macht verleihen. Fans des Rollenspielserien-Klassikers ölen vorsorglich ihr Schwert, um einmal mehr eine frische Helden-Truppe in den Kampf gegen das Böse zu führen.



Wenn's knallt: Mit über 100 Zaubersprüchen erwehren Sie sich einer Vielzahl von blutgierigen Monstern.

Die Zusammenkunft

Eine Hand voll Abenteurer fühlte sich in *Wizardry 7 – Crusader of Dark Savant* berufen, den dunklen Gelehrten und seine Schergen in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Kurz bevor die Heldentruppe jedoch ihr Ziel in die Wirklichkeit umsetzen konnte, heimste der dunkle Gelehrte das zweite Artefakt, die Astral Dominae, ein und flog kurzerhand nach Dominus. Dort hoffte er seine Artefaktsammlung vervollständigen zu können, durch deren Kräfte er zum mächtigsten Obermotz der Galaxis avancieren würde. Die T'Rang und die Umpani, zwei Völker, die ebenfalls die Macht haben wollen, begeben sich ebenso auf die Suche wie eine Reihe junger Haudegen, die das Vorhaben mit allen Kräften stoppen wollen.

Veränderung pur

Ihre Truppe besteht wie gehabt aus sechs Charakteren, die Sie aus elf Rassen (Elf, Gnome, Echse etc.) und 15 Klassen (Magier, Priester, Kämpfer, usw.) zusammenwürfeln, wobei eine Klasse Premiere feiert – der Gadgeteer (Techniker), der auf moderne Waffen spezialisiert ist. Zusätzlich zu Ihrem Helden-Sextett dürfen Sie nun auch bis zu zwei Nichtspielercharaktere in die Truppe aufnehmen, die weitgehend eigenständig agieren. Eine weitere Neuerung ist die Punkteverteilung bei der Charaktererstellung. Waren Sie es bisher immer gewohnt, sich einen Wolf zu rollen, bis Sie annehmbare Statuswerte hatten, wählen Sie nun eine Rassen-Klassen-Kombination und verteilen Eigenschaftspunkte selbst. Doch auch grafisch hat sich einiges getan: Aufgrund einer neuen 3D-Grafik-Engine gehören die altbekannten 90°-Drehungen Ihrer Mannen der Vergangenheit an. Diese werden durch völlig freie und flüssige, aber vor allem realitätsnahe Bewegungen ersetzt und verschaffen Ihren Gegnern den Vorteil, Sie von allen Seiten angreifen zu können. Ihre rüstungsschwachen Charaktere wie Magier und Priester sollten Sie deshalb möglichst im Mittelfeld der Gruppe positionieren, damit diese im phasenbasierten Kampfgeschehen geschützt ihre Zauber sprechen können.

Tanja Bunke

Sobald Sie einem Charakter eine Handlung zuweisen oder dieser im Kampf verletzt wird, kommentiert er das Geschehen.



Wizardry 8

Voraussichtlich:	PII 233 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Technik:	Glide, Direct3D, OpenGL, DirectSound
Spielerzahl:	1
Hersteller:	Sir Tech
Veröffentlichung:	2. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Wizardry 7
Internet:	www.wizardry8.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ■ Wirtschaft

» Ein würdiger Nachfolger der Wizardry-Reihe. Neue 3D-Grafik, ausgefeilte Steuerung: ein wahres Sahneschnittchen für Rollenspieler. «





www.arbeit-fuer-junge.de

Kein Ausbildungsplatz, kein Schulabschluss? Keine Arbeitsstelle?

- Junge Leute unter 25 Jahren erhalten die Chance, doch noch einen Ausbildungsplatz zu finden, sich beruflich zu verbessern, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu machen.

- Auch in diesem Jahr stellt die Bundesregierung für laufende und neue Maßnahmen wieder finanzielle Mittel zur Verfügung. Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, können Lohnkostenzuschüsse erhalten. Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

Noch heute anklicken oder anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

0 8000 – 100 001

Die Rufnummer für Qualifizierung und Arbeit







Der Mutantenstadl

In einer Stadt mit dem paradiesisch anmutenden Namen „Eden" schwebt wahrscheinlich selbst über Versicherungsvertretern ein Heiligenschein. Sollte man jedenfalls meinen. Doch besagter Schein trügt: Teuflische Mutanten treiben in der Metropole ihr Unwesen.

Project Eden versetzt Sie in eine trostlose Zukunft: Die Erde ist überbevölkert. Weil kein Platz mehr war, wurden die Häuser der Städte immer höher gen Himmel gebaut und durch Straßen verbunden. In Eden ist das nicht anders: Ganz oben leben die Reichen, die einigermaßen saubere Luft atmen und zumindest ein paar Sonnenstrahlen genießen dürfen. Am Boden sind die Elendsviertel zu finden, in denen Gesetzlose und Sekten regieren. Dort wagen sich höchstens Bautrupps hin – gezwungenermaßen, um z. B. beschädigte Fundamente zu reparieren. Als eine Gruppe von Technikern bei Montagearbeiten in einer Fleischfabrik unter mysteriösen Umständen verschwindet, schlägt die Stunde des Spielers. Der soll den Fall aufklären. Dabei kontrolliert er eine vierköpfige Spezialeinheit, deren Mitglieder jeweils besondere Fähigkeiten besitzen. Anführer Carter kennt sich mit Sicherheitssystemen aus, Minoko ist Hackerin, Techniker Andre kann allerlei reparieren und Cyborg Amber erweist sich wegen ihrer Robustheit und Feuerkraft als besonders durchschlagskräftige Kämpferin.

Fakten

- Von den Tomb-Raider-Entwicklern
- Vier steuerbare Charaktere ...
- ... mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Verfolger- und Ich-Perspektive
- 11 große Levels
- Story zu viert im Netzwerk spielbar

Seelen-Hüpfer

Entscheidend ist, die Charaktere und damit deren Talente möglichst geschickt einzusetzen. Sie schalten zwischen den Figuren hin und her, wobei die jeweils anderen drei vom Rechner gesteuerten Kollegen per Befehl hinterhertraben. Von allein machen die KI-Kumpanen nur eins: Sich bei Angriffen verteidigen. Sie wollen, dass Minoko den Computer einer Selbstschussanlage hackt? Dann müssen Sie die junge Dame übernehmen. Um den Computer zu überlisten, haben Sie ein Mini-Spielchen zu bewältigen, das im Verlauf der Abenteuers immer kniffliger gerät. Wollen Sie, dass Wuchtbrumme Amber ein bestimmtes Gebiet bewacht, springen Sie in den Cyborg-Körper, um ihn strategisch günstig zu positionieren. Im Netzwerk



Andre weicht ballernd vor einem Mutanten zurück – und läuft dummerweise dessen großem Bruder direkt in die Arme ...



Wer möchte, darf wie hier jederzeit in die Ich-Perspektive wechseln. Die Teamkollegen verteidigen sich zum Glück selbst.

dürfen Sie sich übrigens mit drei Kumpels zusammentun, um das Abenteuer gemeinsam und ohne Seelen-Hüpferei zu bestehen. Jeder steuert ganz einfach seinen Lieblingscharakter. Aber auch ein Deathmatch-Modus ist geplant.

In Teufels Küche

Während Ihrer Suche nach den vermissten Technikern treffen Sie auf viel Geschmeiß, das Ihnen an den Kampfdress will. Die Gegner mutieren vor Ihren Augen von normalen Menschen oder Tieren zu Monstern – und zwar in Echtzeit. Doch nicht nur auf das so genannte Realtime Morphing sind die Entwickler stolz. „Wir bieten eine Ich-Perspektive, bei der der Spieler z. B. nach unten blicken und tatsächlich seinen Körper sehen kann", verspricht Chef-Programmierer Gavin Rummery. Die Geschichte entfaltet sich erst im Lauf der Zeit. Wer oder was verbirgt sich hinter den rätselhaften Begebenheiten in den Slums? Erst zahlreiche Gespräche mit Nichtspielercharakteren bringen Aufklärung. Sie wissen anfangs nur eins: Sie sind von einem Ort mit paradiesischem Namen direkt in Teufels Küche geraten ...

Harald Fränkel



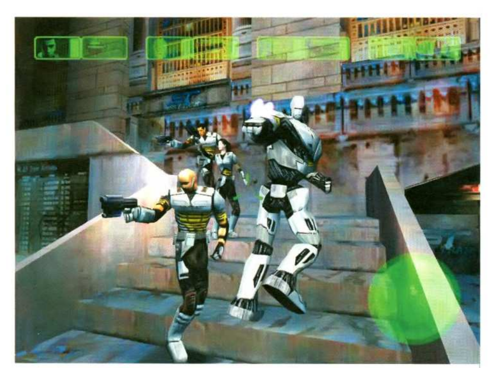
Diese Typen wollen uns sicher nicht freundschaftlich umarmen.

Project Eden

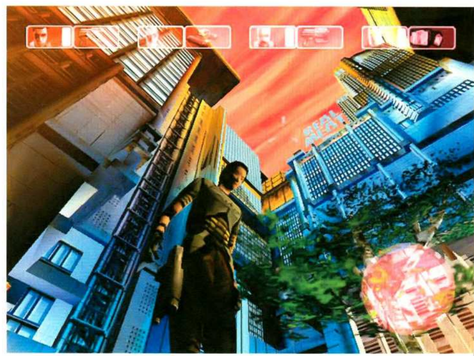
Voraussichtlich:	Mind. PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound(3D)
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk/Internet
Hersteller:	Core Design/Eidos Interactive
Veröffentlichung:	Juni
Vergleichbar mit:	Hired Guns; Hidden & Dangerous
Internet:	www.eidosinteractive.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Zu viert ein Action-Aventure im Netzwerk erleben zu dürfen – besonders dieses Feature klingt an Project Eden spannend. «



Techniker Andre und Cyborg Amber (Vordergrund) sowie Anführer Carter und Hackerin Minoko halten immer zusammen.



Die Umgebungsgrafik von Project Eden soll mit ihren futuristischen, riesigen Gebäuden an den Film Robocop erinnern.

Auf dem rechten Weg?

Start: Sam sieht Sternchen. Cooper muss ihn zwangsläufig tragen.

Es wimmelt von Wachen. Gebäude als Deckung zu nutzen, ist Pflicht.

Offenes Gelände? Mag der Weg hier auch kürzer sein – er wäre tödlich.

Vielleicht kann man ungesehen durch das Kornfeld kriechen?

Ziel: Hier müssen wir hin. Zwei frische Zossen sind ideale Fluchthelfer.

Fakten

- Wildwest-Szenario
- 6 Charaktere …
- … mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 25 Levels
- Lern-Missionen
- Mehr als 50 Gegnertypen
- Durchgehende Story
- Gerenderte Zwischensequenzen

Fällt das Stichwort Commandos, läuft Echtzeitstrategen das Wasser im Mund zusammen. Fans des bekannten Taktik-Knüllers dürfen schon mal die Sabber-Lätzchen bügeln. Nein, es ist nicht die Rede vom zweiten Teil. Es lauert ernsthafte Konkurrenz ...

Sie sind auf dem richtigen Weg, die Entwickler von *Desperados* – das beweist die erste spielbare Version. Fast könnte es sich um den jüngeren Bruder des hervorragenden *Commandos* handeln: Der Spieler muss mit List und Tücke eine bis zu sechsköpfige Gruppe verschlagener Kämpen so klug einsetzen, dass selbst ganze Gegnerscharen älter aussehen als ein runzliger Elefantenhintern. Bei *Desperados* agieren jedoch keine Soldaten, sondern Westernhelden. Außerdem bekommen Sie keine Stückwerk-Szenarien, sondern eine zusammenhängende Story. Nachdem wir bereits die wichtigsten Features vorgestellt haben (PCA 12/00), erläutern wir diesmal anhand der Hauptfigur, wie sich der potenzielle Grübel-Hit spielt.

Augenmaß

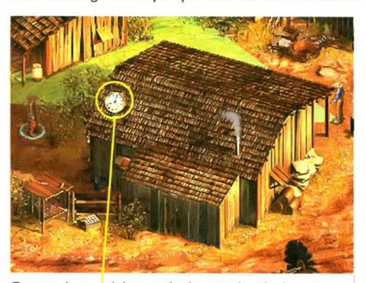
Bei einem Auftrag steht Revolverheld John Cooper allein da: Er soll Kumpel Sam von ei-



ner Farm holen, weil dieser dort Ärger und einen Hieb aufs Hirn gekriegt hat und deshalb bewusstlos ist. Unser Held muss mit zwei Dingen klarkommen: 1. Die Wachen des Plantagen-Besitzers wollen ihm an den Cowboyhut, 2. Er muss Sam tragen. Glücklicherweise hat Cooper Spezialfähigkeiten (wie die fünf anderen Charaktere, die Sie später betreuen). Den Schießprügel ziehen und alles ummähen? Funktioniert höchstens im Einzelfall – selbst, wenn unser Waffennarr als Meisterschütze einen Dreifach-Schuss beherrscht. Der Lärm würde die Plantage schnell in einen Ameisenhaufen verwandeln. Kurz: Rufe à la „Hierher, Leute!" tönen schwer nach Beerdigung. Also verbringen Sie viel Zeit damit, herumzuschleichen und die Posten samt deren beweglicher Sichtkegel zu beobachten. Im entscheidenden Moment schlagen Sie zu – elegant, nicht blindwütig. Cooper kann z. B. sein Messer als Wurfgeschoss nutzen. Opfer gilt es, in eine dunkle Ecke zu tragen, damit der Rest der Meute sie nicht findet. Auch Sam müssen Sie zeitweise zwischenlagern, um in bestimmten Situationen freie Hand zu haben.



Zum Glück geht Cooper perfekt mit Wurfmessern um. Und der Gegner dreht ihm den Rücken zu …



Cooper kann nicht entdeckt werden (vgl. grüner Sichtkegel) und lockt die Wache mit einer klimpernden Spieluhr ins Verderben.



Mist! Obwohl Cooper durchs Feld robbt, wird er entdeckt, weil Vögel an der Vogelscheuche auffliegen. Jetzt ist Kollege Colt gefragt.

Ohren-Trick

An Gegner herantasten können Sie sich, indem Sie robben. Es geht auch nach dem Lock-Prinzip – dank einer Spieluhr mit einstellbarem Countdown. Diese platziert Cooper beispielsweise am Eck eines Hauses, zieht sich dezent zurück und wartet. Beginnt das hilfreiche Utensil zu klimpern und befindet sich das designierte Opfer in Hörweite (vorher prüfbar durch einen gepunkteten Geräusch-Radius), läuft es verdutzt hin, um nachzusehen. Unser Westernheld springt aus seinem Versteck und presst seine Faust mit Schwung gegen das Auge des Neugierigen. Ja, Sie haben's erraten: Auch Gute-Nacht-Schläge gehören zu Coopers Spezialität. Zuletzt muss der Recke zwei Pferde klauen und von dannen reiten. *Commandos* im Wilden Westen? Klingt cool, oder? Testen Sie selbst: Eine exklusive Demo finden Sie auf unserer CD/DVD.

Harald Fränkel



Ein Königreich für ein Pferd! Cooper wird seinen Kumpel Sam noch einmal ablegen, um die letzte Wache auszuschalten.



Desperados

Voraussichtlich:	Mind. PII 266, 64 MB RAM, Win 95
Technik:	DDraw, DSound (3D), digitalisierte Samples
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	Spellbound/Infogrames
Veröffentlichung:	25. April
Vergleichbar mit:	Commandos, Star Trek: Away Team
Internet:	www.desperados-game.com

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

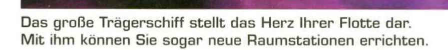
» Wer Commandos mochte und zudem Wildwest-Szenarien liebt, darf sich freuen – dieser Titel ist hitverdächtig! «

Rote und grüne Basen zeigen auf den ersten Blick, zu welcher Seite die Schiffe gehören.

Fakten
- 70 Raumschiffe
- 16 Missionen
- Echte 3D-Umgebung innerhalb eines Sternensystems
- Raumstationen
- Asteroiden als Ressourcen

Tiefen des Alls

Konkurrenz für Homeworld: Mit ähnlichem Spielprinzip, einer ebenfalls beachtlichen Grafikengine und umfangreicher Story erobert Far Gate die Tiefen des Weltraums für sich. Doch reicht das, um die Genrereferenz zu verdrängen?


Das große Trägerschiff stellt das Herz Ihrer Flotte dar. Mit ihm können Sie sogar neue Raumstationen errichten.

Echtes 3D im Weltraum bietet strategisch einen großen Reiz, verursacht aber schwer wiegende Probleme: In dem virtuellen Universum verliert der Spieler leicht die Orientierung, die Steuerung ist meist zu komplex und der Versuch, dreidimensionale Räume auf zweidimensionalen Bildschirmen darzustellen, ist eine Sache für sich. Bis jetzt glückte nur *Homeworld* und dem zugehörigen Add-on *Cataclysm* eine erfolgreiche Umsetzung der Thematik. Mit einigen einfachen Tricks versucht *Far Gate*, diese Probleme sogar noch besser in den Griff zu bekommen.

Scheibenwelt

In *Far Gate* finden sämtliche Schlachten immer in einem Sonnensystem statt. Planeten, Monde und der Stern selbst dienen dabei hervorragend als Orientierungspunkte für den Spieler. Zudem ist die räumliche Tiefe der Planetensysteme relativ begrenzt. Fast alle Trabanten des Fixsterns ziehen ihre Kreise auf einer Ebene. So schlägt der Entwickler zwei Fliegen mit einer Klappe: Da sich Ihre Raumschiffe und die Sternenbasis meist in einer ähnlichen Höhe wie die Planeten befinden, entsprechen die – auf logischerweise platten Bildschirmen – angezeigten Abstände fast immer den realen Entfernungen. Natürlich dürfen Sie trotzdem die Kamera frei bewegen und Ihre Schiffe weit in die Tiefen des Weltraums schicken, auch wenn es nur begrenzt Sinn macht.

Alexander Geltenpoth



Far Gate

Voraussichtlich:	PII 233, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	4 Spieler Netzw., Internet
Hersteller:	Super X/Havas
Veröffentlichung:	April 2001
Vergleichbar mit:	Homeworld, Cataclysm
Internet:	www.far-gate.com

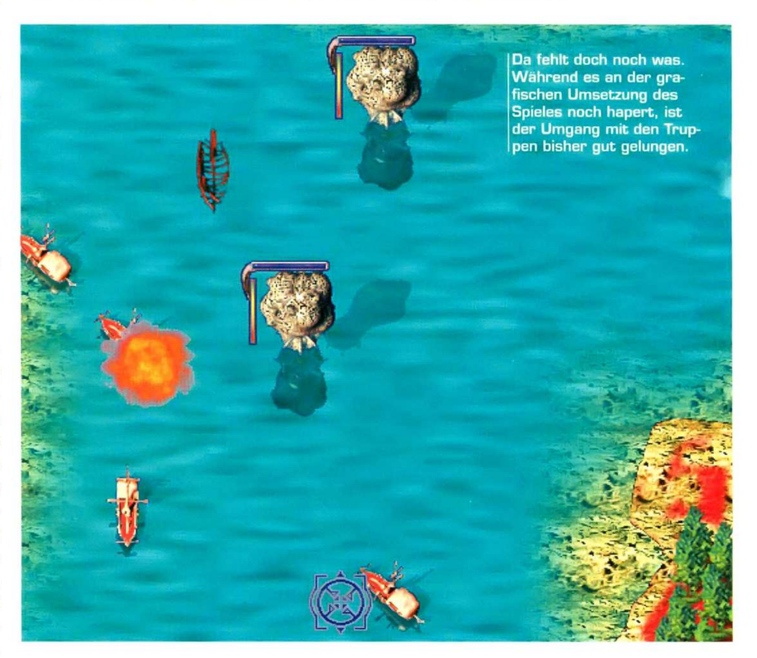
» Potenzieller Konkurrent für Homeworld: Far Gate trumpft mit ähnlichem Inhalt, aber verbesserter Spielweise auf. «

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft



Wasserschlacht

Erinnern Sie sich an die Zukunftsvision des Filmes Waterworld? In diesem erbärmlichen Zustand befindet sich die Welt in Golem. Dort gilt es, gefährliche Aufgaben zu bestehen, um den Weltfrieden wiederherzustellen.



Da fehlt doch noch was. Während es an der grafischen Umsetzung des Spieles noch hapert, ist der Umgang mit den Truppen bisher gut gelungen.

Durch eine Atomkatastrophe wurde ein Großteil der Lebewesen ausgerottet, die Polkappen schmolzen und eine Flutwelle überschwemmte die Kontinente. Zu schlechter Letzt bekamen die Überlebenden die radioaktive Strahlung zu spüren. Diese teilen sich in drei Gruppen auf: Jene, die körperlich sowie geistig degenerierten, nannten sich Gens. Andere, bei denen die Strahlung zur mentalen Weiterentwicklung führte, gaben sich den Namen Cytex. Die gänzlich unbeeinflussten Kreaturen formten den United Clan. Aufgrund geringer Nahrungs- und Landvorkommen war der Konflikt programmiert.

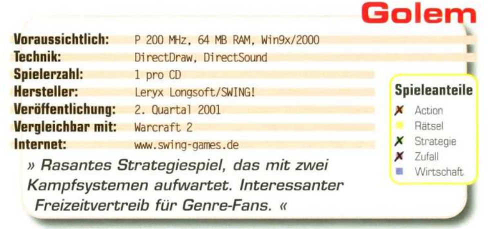
Technik und Co.

Für jede der einzelnen Rassen, die sich bezüglich ihrer Zauber und Technologien unterscheiden, gilt es, elf Missionen plus ein großes Finale zu meistern. Hauptziel ist, die drei Gruppen wieder zu vereinen. Vier Trainingslevels bieten Ihnen Einblick in die Handhabung der Truppen, sowohl im Kampf als auch im Anlagenbau. Die Einheiten, die Sie gesondert oder in ganzen Kompanien befehligen, gliedern sich in mehrere Nutzungsbereiche: Konstrukteure sind für den Bau von Minen und Ersatzeinheiten zuständig, Kundschafter geben feindliche Standpunkte an und Händler verschaffen der Armee nützliche Rohstoffe. Nicht fehlen dürfen natürlich die Schiffe, die unter und auf dem Wasser und in der Luft agieren. Die Steuerung erfolgt über die Maus und ist dem *Warcraft*-System nachempfunden. So markieren Sie Routen und Aktionen mit der rechten Maustaste, während die linke der Zielerfassung dient. Sämtliche Gefechte können sowohl in Echtzeit als auch rundenbasiert ablaufen – je nachdem, was Sie vorziehen. Einsteigern ist die zweite Alternative zu empfehlen, da mehr Zeit zum Überlegen bleibt und sich die KI der Gegenspieler als recht hoch erweist. Bei Beschuss flüchten diese nämlich zu den Kameraden, um Verstärkung anzufordern oder locken Sie schlichtweg in eine Falle. Seien Sie also auf der Hut!

Tanja Bunke



Hilfestellung erwünscht? Um sich an die Steuerung der Einheiten zu gewöhnen, bietet Ihnen Golem vier Trainingslevels an.



Golem

Voraussichtlich:	P 200 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	1 pro CD
Hersteller:	Leryx Longsoft/SWING!
Veröffentlichung:	2. Quartal 2001
Vergleichbar mit:	Warcraft 2
Internet:	www.swing-games.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Rasantes Strategiespiel, das mit zwei Kampfsystemen aufwartet. Interessanter Freizeitvertreib für Genre-Fans. «

AMER GAME ON! TV

Game On! TV wird produziert von

COMPUTEC MEDIA

Samstag, 19.00 Uhr und Sonntag, 24.00 Uhr

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf



Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wertung	Bedeutung	Wertung	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar.	11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Actionspiel
- Freespace 2 – Volition
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 – Ritual
- Starlancer – Digital Anvil

Action-Adventure
- Dark Project 2 – Looking Glass
- Drakan – Psygnosis
- MDK 2 – Bioware

Action-Rollenspiel
- Deus Ex – Ionstorm
- Diablo 2 – Blizzard
- System Shock 2 – Looking Glass

Adventure
- Bladerunner – Westwood
- Flucht von Monkey Island – Lucas Arts
- Grim Fandango – Lucas Arts

Aufbaustrategie
- Anno 1602 – Sunflowers
- Die Siedler 3 – Blue Byte
- Die Völker – JoWooD

Beat 'em Up
- Iron & Blood – Acclaim
- Virtua Fighter 2 – Sega
- Virtua Fighter PC – Sega

Denkspiel
- Catan - Die erste Insel – Ravensburger
- Chessmaster 8000 – The Learning Company
- You don't know Jack 3 – Take 2 Interactive

Echtzeitstrategie
- Age of Kings – Microsoft
- Homeworld – Havas Interactive
- Moon Project – Topware Interactive

Ego-Shooter
- No One Lives Forever – Monolith
- Clive Barker's Undying – Dream Works Int.
- Wheel of Time – Legend

Flipper
- Pro Pinball - Big Race USA – Empire
- Pro Pinball - Fantastic Journey – Empire
- Pro Pinball - Timeshock! – Empire

Flugsimulationen
- B17 Flying Fortress – Wayward Design
- European Air War – MicroProse
- USAF – Electronic Arts

Interaktiver Film
- Die Versuchung – THQ
- Tex Murphy Overseer – Eidos Interactive
- The X-Files Game – Electronic Arts

Jump & Run
- Gifty – Cryo
- Rayman 2 – Ubi Soft
- Tonic Trouble – Ubi Soft

Mehrspieler-Shooter
- Counter-Strike – Havas Interactive
- Indiziertes Spiel – Activision
- Unreal Tournament – GT Interactive

Rennsimulation
- Grand Prix 3 – MicroProse
- Pro Rally 2001 – Ubi Soft
- Superbike World Championship – EA Sports

Rennspiel
- Motocross Madness – Microsoft
- F1 Racing Championship – Ubi Soft
- Nice 2 – Magic Bytes

Rollenspiel
- Baldur's Gate 2 – Bioware
- Gothic – Piranha Bytes
- Ultima 9 – Electronic Arts

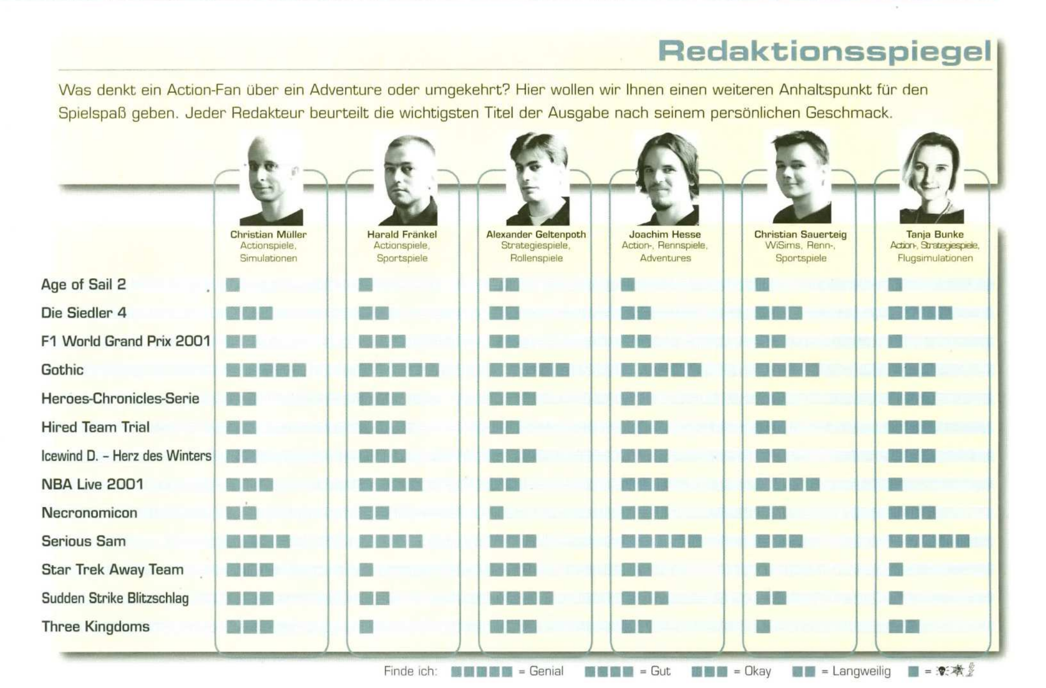
Rundenbasierende Strategie
- Alpha Centauri – Firaxis/EA
- Call to Power 2 – Activision
- Jagged Alliance 2 – Sir Tech/Topware

Sonstige Simulationen
- Black & White – Lionhead
- M1 Tank Platoon 2 – MicroProse
- Panzer Elite – Psygnosis

Sportmanager
- Anstoss 2 Gold – Ascaron
- Anstoss 3 – Ascaron
- Kicker Fußballmanager 2 – Heart-Line

Sportspiel
- FIFA 2001 – EA Sports
- NBA Live 2001 – EA Sports
- NHL 2001 – EA Sports

Wirtschaftssimulation
- Die Sims – Maxis
- Patrizier 2 – Ascaron
- Theme Park Manager – Electronic Arts



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele	Tanja Bunke Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen
Age of Sail 2	■	■	■■	■	■	■
Die Siedler 4	■■■	■■	■■	■■	■■■	■■■■
F1 World Grand Prix 2001	■■	■■■	■■	■■	■■	■
Gothic	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■
Heroes-Chronicles-Serie	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■■
Hired Team Trial	■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■
Icewind D. – Herz des Winters	■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■
NBA Live 2001	■■■	■■■■	■■	■■■	■■■■	■
Necronomicon	■■	■■	■	■■■	■■	■■■
Serious Sam	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■■
Star Trek Away Team	■■■	■	■■■	■■	■	■
Sudden Strike Blitzschlag	■■■	■■	■■■■	■■■	■■	■
Three Kingdoms	■■■	■	■■■	■■	■	■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen.
b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround und Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	**93%**

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



Fakten

- Episches Fantasy-3D-Rollenspiel
- Enorme Entscheidungsfreiheit
- Freie Charakterentwicklung
- Etliche Nebenaufträge
- Dynamische Welt mit Wetter- und Tag-Nacht-Wechsel

Harpyien bewachen den Eingang zu diesem Turm und attackieren jeden, der sich nähert.

Da fliegen Sie drauf!



Dieses Fantasy-Abenteuer lässt Rollenspielerträume wahr werden. Nachdem wir das düstere Gefangenen-Epos bereits in der vergangenen Ausgabe eingehend gewürdigt haben, gewähren wir nun einen tieferen Einblick in die magische Sphäre von Gothic.

Ohne langwierige Charaktergenerierung versetzt Sie das Intro direkt ins Geschehen. Der Priester verliest noch die endlos lange Anklageschrift, während Ihnen ein Zauberer einen Brief für seine Kollegen innerhalb der magischen Sphäre überreicht, in der Sie den Rest Ihres traurigen Lebens fristen sollen. Blaue Blitze zeigen die Grenze der mystischen Kugel an, die dem Königreich als Gefängnis und Straflager dient. Nur tote Materie kann die magische Barriere, die durch ein Versehen ihre magiebegabten Schöpfer mit eingeschlossen hat, von innen durchdringen. Schließlich wird das Urteil an Ihnen vollstreckt: Über eine steile Rampe geht es hinab in das gigantische Sträflingsareal. Im Tausch gegen Nahrung, Luxusgüter und Frauen liefern die Insassen magisches Erz, das sie aus den Minen fördern. Während Sie noch versuchen, sich zu orientieren, kommen bereits einige zwielichtige Gestalten auf Sie zu. Was wollen Sie auch von einem überdimensionalen Gefängnis anderes erwarten? Abgesehen von dem Brief besitzen Sie zwar ohnehin nichts, aber der könnte sich noch als wert-



Hinter dem äußeren Ring des Alten Lagers beginnt die Wildnis. Die Burg dürfen Sie nur als „Schatten" oder „Gardist" betreten.

Skurriles aus einer lebendigen Welt

Gothic wirkt unglaublich realistisch. Das liegt nicht nur an der detaillierten Grafik und dem häufig lebensnahen Verhalten der Kreaturen. Vielmehr sind es die kleinen, überraschenden Details. Hier nur eine kleine Auswahl teils skurriler Begebenheiten:



Im Neuen Lager gibt die real existierende Band „In Extremo" ein Konzert mit allem, was dazugehört.



Anderen beim Arbeiten zuzusehen, ist ja bekanntermaßen unterhaltsam, in diesem Fall jedoch ein echter Genuss. ;-)



Mud nervt die ganze Zeit und folgt Ihnen überallhin. Zitat: „ Wo schläfst du eigentlich? Du kannst gerne zu mir kommen!".



Großeinkauf im Zauberladen: Unser Held deckt sich im Sumpflager der Sekte mit magischen Gegenständen und Spruchrollen ein.



Mit den vielen farbigen Lichtquellen und den natürlichen Steinsäulen gehören die Orkhöhlen zu den optischen Leckerbissen von Gothic.



Mit der Charakterstatistik müssen Sie sich nicht auskennen, um zu gewinnen.

In den Tiefen der Orkhöhle erfahren der Spielercharakter (links) und sein Begleiter, einer der Gurus der Sekte, die Wahrheit über den „Schläfer".

voll erweisen. Zum Glück scheucht ein so genannter Gardist des Alten Lagers das Gesindel davon, ehe man Sie ausplündern kann.

Eine eigene Welt

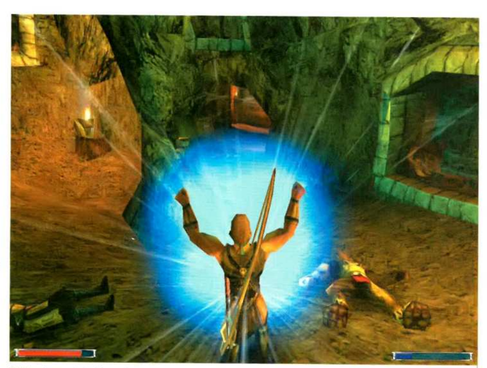
Diego heißt der nette Kerl. Er kümmert sich um die Neuankömmlinge und verrät Ihnen die Spielregeln innerhalb der magischen Sphäre: Die Gardisten kontrollieren das Alte Lager, unter dem sich zurzeit noch die einzige Mine befindet, aus der besonders arme Teufel das kostbare Erz fördern. Hier herrscht eine strikte Hierachie und Gesetzesübertritte werden drakonisch bestraft. Dafür bietet das Alte Lager seinen Bewohnern die größte Sicherheit – vorausgesetzt, Sie haben genügend Erz, um den fast ausnahmslos korrupten Gardisten das häufig eingeforderte Schutzgeld zu bezahlen. Diego ist wirklich freundlich. Als Sie ihm von dem Brief erzählen, warnt er Sie eindringlich davor, ihn jemals einem anderen zu zeigen als den Zauberern, denen er überbracht werden soll. Ein Magier als Verbündeter sei hier viel wert, zumindest mehr als das Leben eines Neuankömmlings. Über das neue Lager und den Sektentempel weiß Diego nicht viel zu berichten. Aber Sie haben ja alle Zeit der Welt, die Lager selbst zu besuchen, denn an ein Entkommen aus diesem Gefängnis ist nicht zu denken. Vorerst zumindest …

Die ersten Schritte

Nach ein paar letzten wertvollen Tipps verabschiedet sich Diego und Sie sind auf sich gestellt. An der Rampe ist alles friedlich. Hierhin trauen sich keine Monster und Sie haben nicht nur ausreichend Gelegenheit, die Gegend zu inspizieren, um ein paar vergessene oder achtlos weggeworfene Habseligkeiten einzustecken, sondern auch, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Innerhalb kurzer Zeit lässt sich der Held relativ geschickt über die Ebene dirigieren. Kleine Hindernisse überspringt er aus vollem Lauf. Mit einem Mausrad stellt selbst die eingeschränkte Kameraführung inklusive Zoomfunktion kein Problem dar. Versuchen Sie erst gar nicht, die Barriere zu durchbrechen – es ist vergeblich. Auf dem Weg ins Alte Lager finden Sie bereits Ihre ersten Waffen, die auch gleich zum Einsatz kommen. Schlecht trainiert und unerfahren wie Sie sind, liefert Ihnen selbst der einzelne, junge Scavenger – so nennen sich die saurierähnlichen Allesfresser – ein hartes Gefecht. Mit Ihren noch schwerfälligen Hieben ist das flinke Biest kaum zu treffen, es sei denn, der erste Schlag sitzt gleich richtig. In den nächsten 100 Spielstunden haben Sie mehr als ausreichend Gelegenheit, Kampfstrategien gegen die einzelnen Spezies zu entwickeln und bis zur Perfektion zu verfeinern.

Jäger und Sammler

Am Horizont erspähen Sie bereits die Mauern des Alten Lagers, als Ihnen abseits des Weges zwei gut bewaffnete, in Felle gekleidete Krieger auffallen. Wie sich herausstellt, gehören sie dem Neuen Lager an, dessen Vorteile sie gleich anpreisen. Immerhin wird deutlich, dass es sich bei den Bewohnern des Neuen Lagers größtenteils um Diebe und Räuber handelt. Ohne eigenes Bergwerk bleibt den Jungs auch gar nichts anderes übrig – es sei denn, sie wollten bis an ihr Lebensende für einen Hungerlohn in den Minen des Alten Lagers Erz schürfen. Nebenbei verraten die beiden einige nützliche Tricks für die Jagd auf Scavenger, die Sie gleich an ein paar Biestern in der Nähe ausprobieren können. Als Lohn fällt zwar nur rohes Fleisch ab, aber immerhin, irgendwie müssen Sie schließlich bei Kräften bleiben. Damit bringen Sie zwangsläufig die ersten Stunden in *Gothic* zu: Kräuter sammeln, Kleintiere jagen und Ihre Ausbeute an Händler verticken. Doch zuerst erkunden Sie das Alte Lager und müssen zu Ihrem Leidwesen feststellen, dass Ihnen der Zutritt ins Innere der Festung verwehrt bleibt. Ziemlich dumm, denn die Magier


Mit dem Heilzauber können Sie schnell Ihre Lebenskraft wieder auffrischen. Zur Not tun es natürlich auch ein paar Heilkräuter.


Die Königin der Minecrawler ist nicht nur ausgesprochen hässlich, sondern liefert Ihnen auch einen erbitterten Kampf.

verlassen die kleine Burg niemals und so wird es noch dauern, bis Sie einen Lohn für Ihre Dienste als Briefträger erhalten.

Die Lager

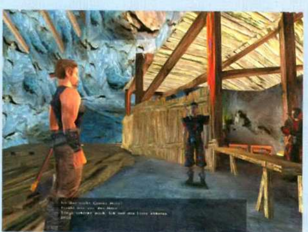
Ziemlich schnell wird eins überdeutlich: In der Sträflingskolonie ist sich jeder selbst der Nächste. Jede Möglichkeit zur eigenen Bereicherung wird wahrgenommen. Allerdings sollten Sie bei illegalen Aktivitäten darauf achten, dass Sie niemand beobachtet, denn Vergehen werden sofort geahndet. Hausbesitzer machen Ihnen sehr schnell klar, dass Sie innerhalb ihrer vier Wände nichts verloren haben. Verlassen die NSCs (Nichtspielercharaktere) ihr Domizil, schließen sie für gewöhnlich die Türe ab. Schlösser lassen sich knacken. Falls Sie jedoch ein Gardist erwischt, setzt es eine ordentliche Tracht Prügel. Wenn Sie aus Ihrer Bewusstlosigkeit wieder erwachen, fehlt Ihnen meistens ein Großteil Ihrer Habseligkeiten. Lassen Sie sich lieber auf die lukrativen Geschäfte ein, die Ihnen so mancher NSC anbietet: Zu Beginn sind das nur kleinere Aufträge und Botengänge. Mit der Zeit werden Sie auch mit schwierigeren Aufgaben betraut. Irgendwann müssen Sie sich zudem zwischen einem der drei Lager entscheiden, die Aufnahmeprobe bestehen und sich anschließend zu einer bestimmten Charakterklasse ausbilden lassen. Allerlei Mischungen aus Krieger, Dieb, Psioniker, Feuer- und Wassermagier stehen in jeweils anderen Lagern zur Auswahl.

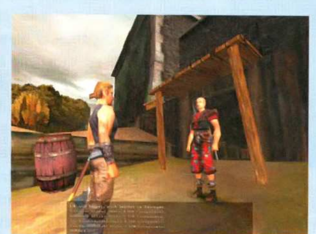
Charakterstärke

Erfüllte Aufträge bringen Ihnen die meisten Erfahrungspunkte. Die benötigen Sie drin-

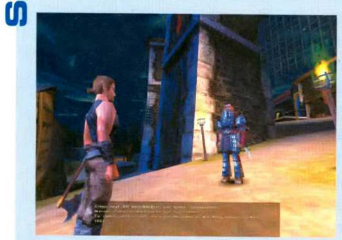
So spielt sich Gothic

Egal, welchem der drei Lager Sie beitreten wollen, Sie müssen vorher eine Prüfung ablegen. Diese besteht aus einer ganzen Reihe kleinerer Aufträge, von denen zumindest ein Teil erfüllt sein will. Stellvertretend sehen Sie hier eine unvollständige Auswahl der Aufgaben, die Sie für das Alte Lager erfüllen können:


Diego schickt Sie in die Mine, wo Sie von Ian eine Liste abholen sollen. Ein wirklich simpler Auftrag!


Um einige Pluspunkte zu sammeln, reicht es aus, wenn Sie bei Fingers eine Diebesfähigkeit erlernen.


Sly vermisst den Gardisten Nek, der hier in der Höhle liegt. Bringen Sie das Amulett des Toten zu Sly.


Der Bandit Mordrag aus dem Neuen Lager ist Thorus ein Dorn im Auge. Verjagen oder töten Sie ihn.


Ein Sieg in der Arena gegen Kirgo bringt einige Punkte ein. Versuchen Sie es gar nicht erst vor Stufe vier.

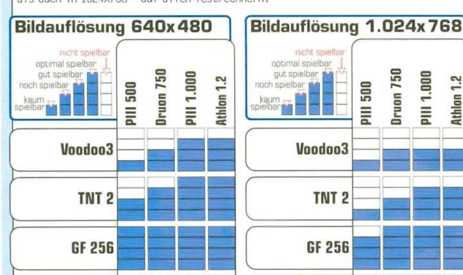

Sie sollen für Dexter das Rezept eines Tranks aus dem Sektentempel besorgen, das Ihnen der Guru aber nicht verkauft.

PRÜFSTAND

Gothic

Leistungsmerkmale

Auf einem Pentium III 500 mit Voodoo3 kam es während der Wiedergabe der Musikdateien hin und wieder zu kleinen, unschönen Aussetzern. Alle getesteten GeForce- und Radeon-Karten sorgten für recht flüssigen Spielfluss – sowohl in 640x480 als auch in 1024x768 – auf allen Testrechnern.



Deutsche Version

Als deutscher Entwickler weiß Piranha Bytes natürlich bestens, was man gewissen Damen und Herren zumuten darf, ohne eine Indizierung zu riskieren. In der Standardeinstellung fließt nur sehr begrenzt Blut, aber durch eine kleine Änderung unter dem Punkt „[GAME]" in der Datei „GOTHIC.INI" (liegt im Unterverzeichnis „Gothic\System") können Sie den roten Lebenssaft ganz abschalten oder kräftiger sprudeln lassen.

Pro & contra

- ⊕ Detaillierte, hochauflösende Grafik
- ⊕ Lebensnahe Welt
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊕ Durchdachte Story
- ⊕ Großer Handlungsspielraum
- ⊕ Rollenspiel der alten Schule
- ⊖ Rollenspiel der alten Schule
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ⊖ Überdurchschnittlicher Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Lange Ladezeiten

Installation

Gothic beansprucht für optimale Performance eine Vollinstallation, die mehr als 1,2 GB Festplattenspeicher belegt und da ist die – je nach Umfang Ihres RAM-Speichers – ziemlich große Windows-Auslagerungsdatei noch nicht eingerechnet. Selbst dann lassen sich die Ladezeiten nicht mehr in Sekunden, sondern nur in Minuten angeben. Während Sie einen Spielstand laden oder sichern, können Sie sich einen frischen Kaffee holen. Aber immerhin läuft das Spiel dann auf den passenden Rechnern flüssig.

Sound & Musik

Besonders die Sprachausgabe ist in *Gothic* ganz ausgezeichnet und trägt maßgeblich zum realistischen Gesamteindruck der Welt bei. Es werden übrigens sämtliche Dialoge gesprochen. Eine zusätzliche Ausgabe als Text ist möglich, aber eigentlich nicht nötig. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen: Rauschende Bäche, kreischende und grunzende Monster, klirrende Waffen, knarzende Türen – um nur einige Beispiele aus der Geräuschkulisse zu nennen. Die Musik passt für gewöhnlich gut zum Geschehen und bleibt dezent im Hintergrund.

Grafik

Besitzer eines schnellen Rechners und ein leistungsstarken Grafikkarte kommen in den vollen Genuss der opulenten Optik, die sich besonders in Wettereffekten und Zaubersprüchen zeigt. Wenn Ihre Hardware nicht die Optimalvoraussetzungen erfüllt, können Sie Auflösung, Details und Sichtweite reduzieren, um akzeptable Bildwiederholungsraten zu erreichen.


640x480, keine Details


1.600x1.200, alle Details

Steuerung

Mit einer Kombination aus Maus und Tastatur erreichen Sie bei *Gothic* die besten Resultate. Wenn Sie über eine Radmaus verfügen, können Sie problemlos die gesamte Kameraführung inklusive dem Zoom sowie die Drehungen und Aktionen Ihres Charakters mit der Maus erledigen. Speziell in Gefechten ist die Steuerung trotzdem gewöhnungsbedürftig, mit etwas Übung aber zu meistern. Ziemlich nervig ist die Verwaltung des Inventars angelegt. Speziell, wenn Sie Gegenstände beim Händler kaufen oder verkaufen wollen, müssen Sie ziemlich umständlich mehrfach durch Ihre ganze Habe klicken, bis Sie endlich die gewünschte Auswahl haben.



Die kräftigen Orks schwingen diese schweren Äxte einhändig.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Alle Achtung! Die endgültige Version hat meine ohnehin hohen Erwartungen noch übertroffen. Besonders die fantastische Welt hat es mir angetan. Selbst nach Stunden entdecken Sie immer noch unbekannte Details, neue Wege, Aufträge zu erledigen oder Ihren Charakter doch anders zu entwickeln. Wenn Sie übrigens nicht genug von den reizvollen Damen bekommen können, mit denen das Rollenspiel freizügig wirbt, sollten Sie mal versuchen, in den Harem des Alten Lagers einzudringen ...

gend, um ein paar Stufen aufzusteigen. Dadurch erhöht sich automatisch Ihre Lebens- und Zauberkraft. Noch wichtiger sind die Lernpunkte, mit denen Sie Ihre Fertigkeiten verbessern dürfen – vorausgesetzt, Sie finden einen Lehrmeister. Gesteigerte Fertigkeiten machen sich auch optisch sofort bemerkbar. Als unerfahrener Abenteurer verwenden Sie zur Führung von Einhandwaffen zwangsläufig beide Hände und hacken unbeholfen auf Ihr Ziel ein. Nach der ersten Trainingsstunde wirken Ihre Bewegungen eleganter und Sie teilen Schläge schneller aus. Gleichzeitig steigt Ihre Chance auf kritische Treffer, die deutlich mehr Schaden anrichten. Es macht also durchaus Sinn, sich von Anfang an auf einige wenige Fähigkeiten zu spezialisieren und diese bis an ihre Grenzen auszubauen. Die absolute Meisterschaft erlangen Sie natürlich nur in Fertigkeiten, die Sie auch zu Ihrer Hauptklasse auserkoren haben. Nachdem sich die Berufe höchst unterschiedlich spielen, lohnt es sich durchaus, *Gothic* erneut durchzuzocken. Außerdem entdecken Sie sicherlich noch einige weitere Details in dieser wunderbaren Welt.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Vor der internationalen Konkurrenz braucht sich *Gothic* keineswegs zu verstecken. Ganz im Gegenteil: Die Welt ist sogar eine Spur realistischer als Britannia in *Ultima 9* und in puncto Gegner-KI hat *Gothic* die Nase weit vorn. *Evil Islands* ist zu linear, um sich mit dem enormen Tiefgang dieser neuen Rollenspielreferenz zu messen und wegen der altbackenen Grafik zieht *Wizards & Warriors* deutlich den Kürzeren.

Spiel	Wertung
Gothic	90%
Ultima 9 Ascension (abgewertet)	87%
Evil Islands	80%
Wizards & Warriors	77%

Kommentar

Christian Müller

Ganz gleich, ob Spiele-Neueinsteiger, Rollenspiel-Veteran, Adventure- oder Action-Fan, Gothic hat das Zeug, wirklich jeden in seinen Bann ziehen. Der gelungene Genre-Mix ist mit einem kinderleichten, aber überzeugenden Rollenspiel-System ausgestattet und hat eine plausible Hintergrundgeschichte, die neugierig macht. Das I-Tüpfelchen ist die erstaunlich authentische Umwelt, durch die sich Ihr Spielcharakter bewegt. Schon die bloße Erkundung des Geländes hat mir jedenfalls einen Sauspaß gemacht, weil es immer wieder Neues zu entdecken gab. Wen das Gerenne nervt: ab der Mitte des Spiels gibt's Teleport-Zauber. Richtige Kritikpunkte gibt es aber auch: Die Menüführung im Inventar oder beim Einkauf ist reichlich umständlich geraten, die Steuerung des Helden etwas schwerfällig. Da kann es passieren, dass Sie im Gefecht mit mehreren Gegnern die Übersicht verlieren. Trotzdem: Applaus für das Pirhana-Bytes-Team, das bewiesen hat, was für hervorragende Spiele-Designer wir hier zu Lande haben. Bitte mehr davon!

Gothic

Mindestens:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte 16 MB, Win9x
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM, 3D-Karte (32 MB)
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	1.300 MB/1.300 MB
Internet:	www.gothic.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Piranha/Phenomedia
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Die grandiose Welt und fantastische Grafik machen Gothic zum Rollenspiel-Highlight. «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion:	**Masterversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	–
Grafik:	89%
Sound:	88%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	90%

Ganz stark.

Ultrastarker Halt, ohne zu verkleben? Ab sofort ist das kein Problem mehr: Durch das Micro-Forming-System von Wella Design verteilt sich das Easy Control Gel gleichmäßig im Haar. Und sorgt so für einen ganz starken Look – ohne Wet-Effekt. Dafür aber mit jeder Menge anderen Effekten. Zum Beispiel bei Deiner Freundin.



Nicht nur für Dich, sondern auch für Deine Freundin: Easy Control Gel von Wella.

Mit einem Griff alles unter Kontrolle.

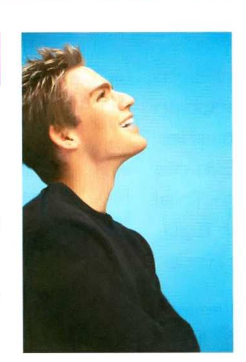
Das innovative Gel mit der patentierten Rezeptur von Wella: trocknet besonders schnell im Haar und bringt es dadurch sofort in Form. Ganz ohne zu verkleben oder zu klumpen. Und ohne Wet-Effekt.

Starkes Hairstyling. Mit Easy Control Gel von Wella Design. Styling kann so einfach sein.



Ganz einfach.

So einfach gibt es den starken Look von Wella Design: kurz auf den praktischen Dosierspender drücken und eine kleine Menge Gel entnehmen. Dann im trockenen Haar verteilen oder in einzelne Partien einarbeiten. Schon ist das Styling perfekt.



Ganz schnell.

Den ultrastarken Halt gibt es ganz schnell in drei einfachen Schritten.



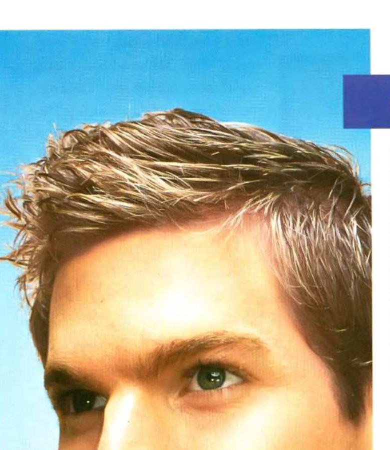
Kurz auf den praktischen Dosierspender drücken.



Jetzt einfach die gewünschte Menge Gel entnehmen.



Gel zwischen den Händen verteilen und die Haare stylen.



Ganz cool.

Das Easy Control Gel von Wella Design sorgt nicht nur für optimales Styling, sondern auch für ultrastarken Halt. Das Gel ist durch seine spezielle Konsistenz besonders gut im Haar zu verteilen. Schon eine kleine Menge davon reicht für einen starken Styling-Effekt.



Böse, böse: Dieser Gegner klammert sich gerade förmlich an Sie und versucht, Ihnen mit dem Raketenwerfer das Lämpchen auszulöschen.

Auge in Auge

Fakten
- 5 Spielmodi
- Fetzige Begleitmusik
- 19 Einzelspielerlevels
- 20 Mehrspielerlevels

Herausforderungen in Form von gefährlichen Mutproben und Wettkämpfen gehören seit jeher zur Natur des Menschen. Falls Sie die Herausforderung des Hired Team Trial bestehen, stärken Sie nicht nur Ihr Ego, sondern helfen vielleicht auch der Erde.

Zu Beginn des dritten Millenniums steht die Welt vor einer Katastrophe. Die Menschen haben sich in der Vergangenheit rasend schnell vermehrt und die Gesellschaft konnte nicht genügend Arbeitsplätze und Versorgungsstätten schaffen. Das Resultat: Armut und Hunger sowie massive Kriminalität, die nicht mehr zu kontrollieren war. Eine Elite-Einheit wurde gegründet – das Hired Team, bei dem die Besten der Besten für Ordnung sorgen.

Dumm und dümmer

Wie sollte es anders ein: Sie sind Rekrut des Spezial-Teams und wollen natürlich dazugehören, um den bösen Buben auf der Straße mächtig den Hintern zu versohlen. Um jedoch bei den Überfliegern mitzumischen, müssen Sie sich zunächst in einem nicht sonderlich schwierigen Auswahlverfahren beweisen. In 19 Levels, die sich in mehrere Spielmodi aufteilen (z. B. Domination und Deathmatch), kämpfen Sie gegen minderbemittelte Bots (computergesteuerte Charaktere). Diese sind in vier Schwierigkeitsgraden verfügbar, wobei der leichteste in die Richtung „Ich bin blöd und treffe nix“ geht. Die schwierigste Stufe stellt eher einen netten Zeitvertreib dar als eine richtige Herausforderung. Im Großen und Ganzen sind die Bots eh relativ dümmlich geraten und nicht, wie im Pressetext angekündigt, „spielstark und intelligent“. Sie bewegen sich träge, laufen ständig dieselben Wege und sind auch in optischer Hinsicht eine Lachnummer. Die Auswahl der Spieler-Modelle be-

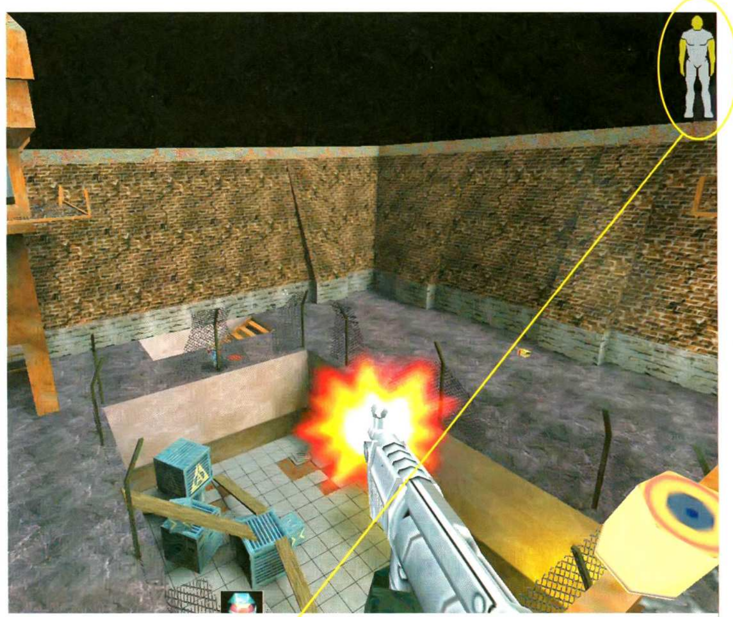

Nachdem Sie gerade die heimische Flagge zurückerobert haben, versucht erneut ein Spieler des roten Teams, sich diese anzueignen.


Mit dem Scharfschützengewehr, das eine zusätzliche Zoom-Funktion bietet, pusten Sie Ihre Feinde aus sicherer Entfernung weg.

schränkt sich nämlich nur auf drei farblich anders gestaltete Roboter und eine Gruppe unförmiger Menschen.

Eigene Idee oder Plagiat?

Hired Team Trial basiert auf einer neu programmierten Grafik-Engine namens Shine, die aufgrund der hohen Bildfrequenzrate ein flüssiges Spielen zulässt. Die Szenarien erstrecken sich von nostalgischen Burgen über futuristische Plattformen im Weltraum bis zu technisch aufgemotzten Hochhäusern. Einige der Karten sind fantasievoll gestaltet und beherbergen Sprungschanzen und Turbo-Tunnel, während andere in die Schublade „kantig, langweilig und farblos" einzuordnen sind. An jedem Schauplatz läuft fetzige Begleitmusik im Hintergrund, eine Mischung aus guter alter Rockmusik und neumodischem

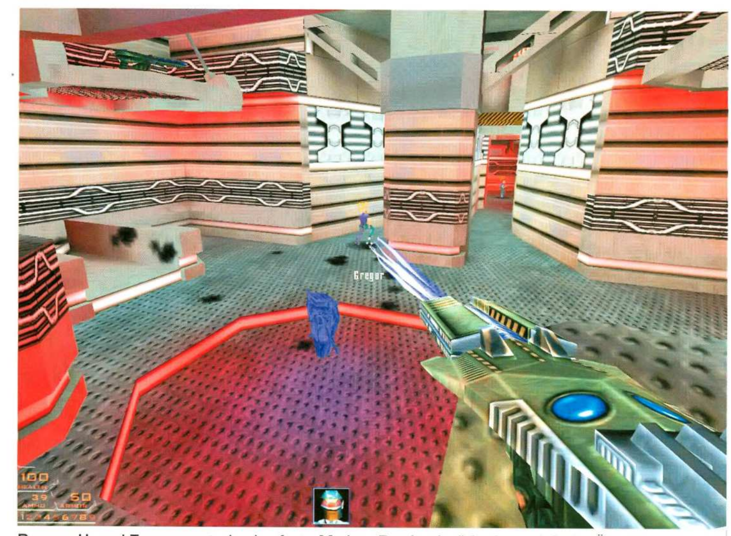


Im Taktikmodus zeigt die Figur am rechten Bildschirmrand die körperliche Verfassung Ihrer Spielfigur an. Sobald sich etwas gelb oder gar rot färbt, wird Ihnen konstant Lebensenergie abgezogen.

Vergleich

Hired Team Trial verbindet Elemente aus verschiedenen Ego-Shootern. Trotzdem gibt es einige Mängel: Die Bots bieten keine Herausforderung, das Design der Karten reicht von „einfach klasse" bis zu „Monitor aus?" und die Spielfiguren bewegen sich oftmals unnatürlich. Außerdem kommt *Hired Team Trial* nicht an die grafische und vor allem spielerische Messlatte heran, die *Unreal Tournament* und Co. vorgegeben haben.

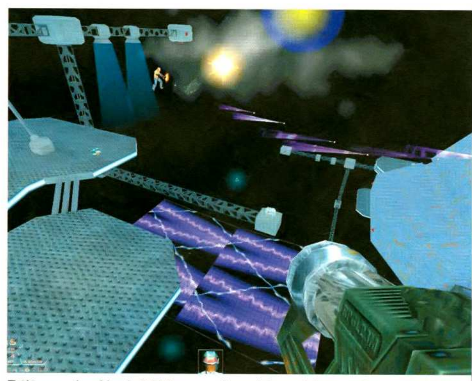
Indiziertes Spiel:	94%
Unreal Tournament:	89%
Hired Team Trial:	61%



Der von Unreal Tournament abgekupferte Modus „Domination" fordert taktische Überlegungen. In einer vorgegebenen Zeit müssen Sie drei Markierungen möglichst in Ihrer Teamfarbe halten.

Technogedröhne. Bei genauerer Betrachtung der Szenarien fällt ins Auge, dass das Entwicklerteam ein bekanntes Spiel von id Software als Vorbild benutzt hat. Nicht so bei der Gestaltung der Waffensysteme: Zwar beinhaltet das Arsenal altbewährte Schießprügel wie Raketenwerfer, Maschinengewehr und Schrotflinte, es wartet allerdings auch mit einigen Neuerungen auf, wie dem Impuls-Gewehr, das einen mächtigen Eindruck beziehungsweise Einschlag hinterlässt. Einziger Kritikpunkt: Einige Waffen, beispielsweise das Scharfschützengewehr, lassen sich nur sehr langsam nachladen. Das wahre Kernstück des Spieles bildet der Mehrspielermodus, in dem Sie sich richtig austoben können. Fünf Spielmodi, die sich aus Deathmatch, Team-Deathmatch, Domination, Capture the Flag und Infiltration zusammensetzen, laden zum Bleitanz ein. Darüber hinaus sind sämtliche Spielvarianten in zwei Ausführungen anwählbar: Taktik und Action. Der Action-Modus ist im Grunde genommen nichts anderes als das übliche Ego-Shooter-Geballer, während sich der Taktik-Modus als innovativer herausstellt. Sie spüren beispielsweise den Rückstoß, wenn Sie die Schrotflinte abfeuern. Ein Figurenumriss am rechten Bildschirmrand markiert beschädigte Körperzonen in zwei Farben, je nach Schwere der Verletzung. Sobald Ihr Gegner einen Treffer gelandet hat, verlieren Sie konstant Lebensenergie. Zusätzlich verändern sich Ihre Bewegungsabläufe. Bei einer Beinverletzung schleppt sich Ihre Spielfigur nur noch langsam durch das Szenario oder Sie torkeln herum und treffen aufgrund Ihres gestörten Gleichgewichtssinnes kaum ein Ziel.

Tanja Bunke



Déjà-vu oder Kopie? Erinnert diese Map nicht stark an die Karte „The very End of You" des von id Software entwickelten Spieles?



Kommentar

Tanja Bunke

Sicherlich ist Hired Team Trial nicht gerade das Nonplusultra der Ego-Shooter. Dennoch war ich einige Stunden an den Monitor gefesselt. Die Karten sind teilweise wirklich nett gestaltet, die Waffen einfach zu handhaben und der Action-/Taktik-Modus abwechslungsreich. Fazit: ein Ego-Shooter, der nicht nach Abgabe meines Artikels sofort in die Müll … äh … Schublade wandert.

Hired Team Trial

Mindestens:	P 233 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Open GL, Direct3D
Sound/Musik:	Direct Sound, Direct Sound 3D, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Internet/Netzwerk/1 Spieler pro CD
CD/HD:	420 MB/380 MB
Internet:	www.hiredteam.de
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	Blackstar Int.
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Testversion:	Beta vom Februar
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	67%
Sound:	68%
Einzelspieler:	41%
Mehrspieler:	61%

» Mischung aus altbewährten Ego-Shooter-Elementen, die nur Neulinge vor den Bildschirm lockt. «



Ein vierarmiger Minotaurus bei Sonnenuntergang: Er ist wirklich so voluminös, wie es aussieht. Sie dürfen wie hier auch aus der Verfolgerperspektive mit Sam spielen.

Fakten

- 5 Schwierigkeitsgrade
- 15 Levels
- 10 Waffen
- 19 Gegner
- 4-Spieler-Splitscreen
- 16 Mehrspieler
- 3 Mehrspielermodi

Auf CD-ROM

Serious-Sam-Videobeitrag

Die heiße Action in Action: Sehen Sie sich an, was bei *Serious Sam* gespielt wird!

PCA04 Angespielt Serious Sam.mpg



Rinder wahnsinn!

Schaum vorm Mund, nervöses Zucken in den Fingern? Nein, das ist kein Anfall von BSE. Das ist der Normalzustand, wenn man stundenlang auf Werbullen und andere Hornviecher schießt. Das ist Serious Sam.

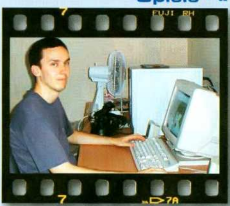
Außerirdische Riesenroboter und schleimige Monster in Ägypten? Ja, hat der Teufel seinen Sack ausgeschüttet oder was ist hier los? Dabei ist die Erklärung doch so einfach: Die Erde ist von der Vernichtung bedroht und Kriegsheld Captain Sam „Serious" Stone ist aus dem 22. Jahrhundert mit einer antiken Zeitmaschine in die Vergangenheit gereist, um das Schlimmste zu verhindern. Logisch, oder?

Dumm aber herzlich

Serious Sam, das ist Action pur. „Das stimmt. Kommt alles aus der Hüfte", würde Sam Ihnen jetzt aus seinem *Duke Nukem*-Sprüchearsenal bestätigen. Ihnen selbst bleibt kaum Zeit, an Sinn und Zweck der Mission einen Gedanken zu verschwenden. Statt über komplizierten Rätseln zu grübeln, fordert der Ego-Schocker konsequent Ihren Ballerfinger. Bei den Horden von Gegnern, die sich ständig materialisieren, kommt bisweilen ein beklemmendes Gefühl auf wie am Samstagvormittag im Schlussverkauf. Dauernd stürmen zahl- und teilweise auch kopflose Gegner auf Sie zu. Und „kopflos" dürfen Sie in diesem Fall wörtlich nehmen, denn mancher Feind trägt seine Denkrübe gleich sportlich in der Hand spazieren. Dass dementsprechend auch die künstliche Intelligenz (KI) einen gehö-

Interview mit den Serious-Sam-Entwicklern Croteam

» Ich mag gewaltlose Spiele« «



Roman Ribaric, Gechäftsführer

Croteam gibt es bereits seit 1993. Die Büros liegen in Novi Zagreb, einem Stadtteil von Zagreb. Vor dem Ego-Shooter haben die Kroaten drei Spiele gemacht: *Fußball Total!* (PC/Amiga), *Save the Earth* (Amiga 4000) und das *5-A-Side Soccer* (Amiga). Nichts Spektakuläres also. Wie kommt man nun zu einem Action-Feuerwerk wie *Serious Sam*? Wir sprachen für Sie mit Roman Ribaric.

PC ACTION Geschäftsführer, das klingt gut. Für was bist du bei *Serious Sam* verantwortlich?
Roman Ribaric: Die meiste Zeit arbeite ich zusammen mit Davor Hunski und Davor Tomicic am Design, klebe Gegner in die Levels, mache ein paar Sounds und agiere als Projektmanager.

PC ACTION Wie viele Personen arbeiten bei euch im Team?
Roman Ribaric: Momentan haben wir ein Team von zehn Mann. Bald fangen aber ein paar neue Leute an. Ich denke, wir werden dieses Jahr noch auf 15 kommen.

PC ACTION Was für Spiele magst du persönlich?
Roman Ribaric: Nun, das mag etwas seltsam klingen, aber ich mag gewaltlose Spiele, in erster Linie Karten- und Puzzlespiele.

PC ACTION Seid ihr eigentlich alle große Ägypten-Fans oder warum spielt *Serious Sam* komplett dort?
Roman Ribaric: Ägypten ist ein exzellentes Beispiel, um zu zeigen, was unsere *Serious*-Engine bezüglich herrlicher Landschaften zu leisten imstande ist. Weil es da unten recht heiß ist, können wir die Sonne benutzen, um die Spielwelt zeitweise übermäßig auszuleuchten. Kurz gesagt: Man braucht schon fast eine Sonnenbrille. Davor Hunski, unser Hauptdesigner, wollte unbedingt realistische Nachbauten alter ägyptischer Örtlichkeiten erstellen. Fast die ganze Gegend in *Serious Sam* basiert auf realen Ausgrabungen und Rekonstruktionen.

PC ACTION Was gefällt dir am meisten an *Serious Sam*?
Roman Ribaric: Ich mag die realistischen Umgebungen, die endlosen Weiten, die schnelle Action, Tonnen von Gegnern, die verschiedenen Arten von Gegnern, die coolen Waffen ... und das ist nur meine engere Wahl :)

PC ACTION Hast du denn auch einen Lieblingsgegner?
Roman Ribaric: Ich denke, das ist der Bio-Mechanoid (siehe Bild unten). Ich liebe es, wenn er mich mit seinen Raketen verfehlt und andere Gegner erwischt.

PC ACTION Hat der Krieg im ehemaligen Jugoslawien eure Arbeit beeinflusst?
Roman Ribaric: Ich würde nicht sagen, dass er das Spiele-Design beeinflusst hat. Er hatte allerdings Auswirkungen auf unser Engagement, das heißt, wir haben uns noch stärker in unsere Arbeit gekniet.

PC ACTION Was steht als Nächstes auf eurem Programm? Eine Fortsetzung, ein Add-on, ein anderes Actionspiel?
Roman Ribaric: Wir planen einen Nachfolger und ein Mission-Pack. Auch eine Konvertierung für die Xbox wäre interessant, weil wir beim Design von *Serious Sam* bereits Konsolenspiele im Hinterkopf hatten. Punktezählung, Verfolgerkamera, Vier-Spieler-Splitscreen, bunte Landschaften und Gegner ... das sind schon einige Parameter für ein Konsolen-Spiel.



Großer Bio-Mechanoid im Anmarsch: Der rote Riese nimmt auf nichts und niemand Rücksicht.


Ein Actionfeuerwerk: Nicht nur die doppelläufige Schrotflinte erinnert frappierend an alte Spiele aus dem Hause id-Software.


Wer schlafende Spinnen weckt: Überall lauern zahllose Scharen ungewöhnlicher Monster, die sich hemmungslos auf Sie stürzen.

rigen Dachschaden hat, fällt aufgrund der Massenaufläufe kaum ins Gewicht. Trotzdem scheinen alle der knapp 20 Widersacher nach ein und demselben Schema gestrickt: Laufe auf Gegner zu oder schieße, fall um, wenn tot. Deckung? Nie gehört. Verstecken? Wir sind doch nicht im Kindergarten. Ausweichen? Ist bestimmt was für Weich-Eier. Ein richtiger „Mit-dem-Feuerzeug-in-den-Tank-Leuchter“ ist dafür der Hauptdarsteller. Vorhang auf, hier kommt der ernste Sam!

1378 vor Christus

Dayr el-Bahri, Ägypten. Sam materialisiert sich vor einem Tempeleingang. Und Sam, das sind natürlich Sie! Jetzt gilt es nur noch, diese verstreuten Teile der Raumschiff-Fernbedienung (so was Bescheuertes) einer verschollenen Zivilisation aufzutreiben, um vielleicht doch beiläufig die Menschheit zu retten. Na dann, kein Problem für Sie. Obwohl ... ein Rambo-Messer und ein klappriger Revolver sind möglicherweise eine etwas spärliche Bewaffnung. Zum Glück beamen die netten Kollegen aus der Zukunft regelmäßig frische Ausrüstung in die Landschaft. Mit dem Thomson-Maschinengewehr, dem MK3-Granatwerfer oder der tragbaren BFC-Kanone lassen sich schon größere Löcher in die Reihen Ihrer Widersacher reißen. Frisches Feindvolk taucht ebenfalls dauernd auf, bevorzugt, nachdem Sie gerade mal wieder eine Rüstung, einen Heiltrank oder einen Waffenrucksack aufgegriffen haben. Doch über das coole Kanonenfutter kann niemand ernsthaft böse sein. Wenn eine Horde kleiner Maulkugeln namens „Gizmos“ (wer erinnert sich an die *Gremlins*?) durch den Raum hüpft, um Sie zu beißen, oder sich immer lauter brüllend ein paar Kamikaze-Selbstmörder nähern, dann ist Showtime, Baby. Vierarmige Muskelbiester und Maschinengewehr-Spinnenwesen sorgen dafür, dass auch Raketenwerfer oder Schnellfeuergeschütz nicht zu nutzlosem Ballast verkommen.

Augenschmaus

Klingt alles nicht schlecht. Woher kommt nun eigentlich der ganze Spaß? Entwickelt wurde *Serious Sam* von der kleinen Spieleküche Croteam (siehe Interview). Statt eine teure Grafik-Engine zu lizenzieren, setzten die Kroaten auf Grafikpracht Marke Eigenbau. *Serious*-Engine nennt sich das Produkt, das sich mehr als nur sehen lassen kann. Hardware-

Vergleich

Gut, *Undying* lässt den guten Sam ordentlich im Regen stehen, aber allein technisch können *Half-Life* oder das sehr ähnliche *KISS: Psycho Circus* nicht mithalten. Wäre *Serious Sam* etwas länger und die KI nicht so auffallend mickrig, hätte eine deutlich höhere Wertung problemlos im Bereich des Möglichen gelegen.

Spiel	Wertung
Clive Barker's Undying	88%
Serious Sam	77%
Half-Life (abgewertet)	76%
KISS: Psycho Circus	74%

So spielt sich Serious Sam

Gut zielen und durch! Was bietet *Serious Sam* außerdem? Nun, da wären ein paar einfache Schalterrätsel der Gattung „drücke hier und gehe da“, simple Schlüsselrätsel (wo ist das Ankh, das die Tür öffnet?), ein paar obligatorische Fallen und zu guter Letzt gibt es in fast jedem Level eine stattliche Anzahl Geheimnisse („Secrets“) und sogar komplette Geheimlevels, die erst einmal entdeckt sein wollen. Ansonsten ist der Weg aber sehr linear und auch der blindeste Fisch erschwimmt beispielsweise den versteckten Unterwassereingang in die Abwasserkanäle problemlos. Der Mehrspielermodus macht Laune, nur für vier Spieler am geteilten Bildschirm ist es trotz Nintendo-64-Feeling nicht wirklich komfortabel. Zum Glück gibt's noch das Internet.



Kleines Schalterrätsel für zwischendurch: Zwischen zwei Statuen ist eine Speergrube, die den Zugang zur Tür versperrt. Hmmm...


Blöd: Die Monster stehen sich gegenseitig im Weg. Tolle KI. In dem Graben vorne wartet übrigens ein Geheimgang auf Sie.

Serious Sam

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Um eine flüssige Monsterjagd zu gewährleisten, braucht es diesmal gar nicht unbedingt einen hochgezüchteten Hightech-Rechner. Besitzer einer guten 3D-Grafikkarte wie der GeForce sind allerdings im Vorteil. Falls es mit der Rechnerleistung doch einmal eng werden sollte, können Sie die Details nach unten schrauben.

Bildauflösung 640x480

nicht spielbar
optimal spielbar
gut spielbar
noch spielbar
kaum spielbar

P III 500 | Duron 750 | P III 1.000 | Athlon 1.200

Voodoo3
Riva TNT2
GeForce256
GeForce2 MX
GeForce2 GTS
Radeon

Bildauflösung 1024x768

nicht spielbar
optimal spielbar
gut spielbar
noch spielbar
kaum spielbar

P III 500 | Duron 750 | P III 1.000 | Athlon 1.200

Voodoo3
Riva TNT2
GeForce256
GeForce2 MX
GeForce2 GTS
Radeon

Sound & Musik

Wenn aus der Ferne ein Huftrappeln ertönt, ist eines klar: Gleich geht es rund und der Sound klingt wirklich hervorragend. Bombastische Musikstücke, die nicht von CD kommen, runden das Bild ab.

Pro & contra

- ⊕ flotte Grafik
- ⊕ knackige Lichteffekte
- ⊕ lustige Gegner
- ⊕ viel Action
- ⊕ günstiger Preis
- ⊖ nur knapp 10 Stunden Spieldauer (Einzelspieler)
- ⊖ kaum Gegner-KI
- ⊖ flache Story

Steuerung

Außer mit dem Lenkrad lässt sich *Serious Sam* mit fast allem steuern. Es empfiehlt sich natürlich die Kombination aus Maus und Tastatur. Wem irgendetwas nicht passt, darf die Funktionen nach Belieben belegen. Also alles in bester Ordnung.

Grafik

Die Grafik in *Serious Sam* ist wirklich ausgezeichnet. Natürlich kommt die eckige Bauweise der ägyptischen Tempel und die karge Wüstenlandschaft der Grafikengine sehr entgegen. Trotzdem ist es erstaunlich, wie flüssig und gut aussehend die Optik daherkommt. Von den tollen Lichteffekten oder kleinen Details wie dem Tag-und-Nacht-Wechsel ganz zu schweigen.

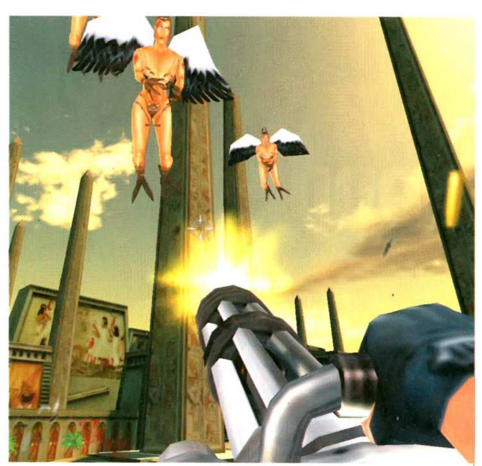
seitige T&L-Fähigkeiten moderner Grafikchips wie GeForce und Radeon werden unterstützt, die Texturen sind hochauflösend, die Partikeleffekte sehenswert, die Lichteffekte dynamisch und das Level-of-Detail System (LOD) schaltet Feinheiten in der Ferne automatisch nach unten, so dass Sie für *Serious Sam* selbst ältere Rechner nicht auf dem Prozessorfriedhof beisetzen müssen. Eine geschmeidige Angelegenheit. Und das, obwohl Croteam vorher fast nur simple Fußball-Spiele entwickelt hat. Wer hätte das gedacht?

Total plemplem?

Mit Fußball hat *Serious Sam* nichts mehr am Hut. Man muss sich schon fast wundern, dass Croteam in seiner Sportspiel-Phase nicht die Eckfahnen hat bluten lassen, denn von der Flüssigkeit gibt es jetzt reichlich. Manche Monster verlieren roten Lebenssaft, manche grünen



Ein Zwischengegner: Die Lavamonster teilen sich bei Beschuss. Die Leiste in der Mitte oben zeigt die Restenergie des Giganten.



Nicht nur Gutes kommt von oben: Die Harpyien haben wohl nicht mit Sams Minigun gerechnet. Federn werden fliegen …



Kommentar — Joachim Hesse

Hoch leben die Gehirnaputierten. Serious Sam ist Futter für die Action-Götter. Ratter, brutzel, zisch … buuuum: Endlich glühen mal wieder wirklich alle Waffenmündungen. Doch wie im echten Leben ist auch im Spiel der Ägypten-Trip eindeutig zu kurz. Profis erledigen die Abenteuersafari an einem Tag. Zum Glück verlangt Take 2 nicht den vollen Preis für diesen Wochenendausflug. Wen das nicht stört, bekommt, was er verdient: Gnaden- und schnörkellose Action. So Fränkel, und jetzt schnüffeln Sie an meinem Plasmagewehr!



Kommentar — Harald Fränkel

Serious Sam ist ein bisschen wie Moorhuhn-Jagd im knallbunten 3D-Gewand. Hin und wieder habe ich bei Ausweichsprüngen den Boden nicht mehr gesehen, weil derart viele Gegner unter mir herumwuselten. Lustig! Dass die vielleicht einzige Innovation des Spiels darin besteht, rund 13.823 Gegner gleichzeitig darstellen zu können, juckt mich nicht wirklich. Es macht einfach Spaß, mal eben Spaß zu haben. Wobei ich die Spielzeit okay finde: Auf Dauer wird das Gemetzel nämlich doch fad. So Hesse, stecken Sie das lächerliche Plasmagewehr weg und schnüffeln Sie an meinen Sportsocken!

und sogar bei den Riesenrobotern sprühen neben Funken Blut-Fontänen zu Boden. Spätestens jetzt sollte Ihnen klar werden, dass die Entwickler nicht ganz normal sein können … im positiven Sinn natürlich. Doch da die Action aufgrund der Überzeichnung leicht als Spaß enttarnt werden kann und ansonsten wenig brutal ist, darf sich auch Deutschland auf eine unzensierte Version freuen. Eingedeutscht werden sollen nur die Bildschirmtexte von Sams integrierten NETRICSA-Chip (Neurotronically Implanted Combat Situation Analyzer), der Ihnen verrät, welche Gegner Sie umgenietet haben, was Ihre Waffen können oder warum sich die Tür vor Ihnen nicht öffnet.

Wir wollen mehr!

Schade, dass das Spiel nicht ein wenig länger ist, denn genauso rasant wie der Spielverlauf, so abrupt ist auch das Ende. Hier scheinen die Programmierer wohl in Zeitnot geraten zu sein, da die ursprüngliche Hintergrundgeschichte im Internet auf ein deutlich größeres Epos ausgelegt worden war. „*Serious Sam: The First Encounter* ist nur der erste Teil einer Trilogie“, bestätigt uns Sound- und Musikartist Damjan Mravunac. „Es gibt massenweise Raum für einen Nachfolger“. Massenhaft Spielspaß findet sich bereits jetzt mit dem guten Mehrspielermodus: Zur Verfügung stehen 16 Karten für den Kooperativ-Modus samt Monsterjagd, jeweils eine für das Punkt- und Fragmatch. Also, Action-Veteranen, aufgepasst! Als Fazit gilt: Wer die Wartezeit auf *Doom 3* verkürzen möchte, sollte sich *Serious Sam* merken. Und das meinen wir ernst!

Joachim Hesse

Serious Sam: The First Encounter

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win 9x/2000/NT 4.0
Sinnvoll:	PII 500, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	4 Sp./PC, 16 Sp. Netzw./Internet, 1 Sp./CD
CD/HD:	368 MB/ca. 100-500 MB
Internet:	www.croteam.com
Sprache:	Englisch
Preis:	ca. DM 60,-
Hersteller:	Croteam/Take 2
Veröffentlichung:	Ende März
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 3 Review V1.1**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**87%**
Sound:	**88%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	**77 %**

» Der erste Ego-Shooter, der problemlos in der Spielhalle stehen könnte: Kurz und schmerzlos. «

Frostiges Monsterkloppen

Immerhin sind die Barbaren zivilisiert genug, Ihre Party nicht anzugreifen, nachdem sie das Friedensangebot abgelehnt haben.

Die Dämonengefahr in Icewind Dale ist gebannt, doch Ihre Helden können sich keine Verschnaufpause gönnen. Neue Probleme brauen sich über der Tundra zusammen, diesmal in Gestalt besessener Barbaren.

Herz des Winters setzt genau da an, wo *Icewind Dale* endet: In der kleinen Stadt Easthaven fürchtet sich die Bevölkerung vor den Übergriffen der plündernden und brandschatzenden Barbarenstämme. Verhandlungen zeigen nur eines, nämlich dass die wilden Stammeskrieger nicht mit sich reden lassen. Erst nach etlichen Schlachten, kleineren Nebenaufträgen und einigen wenigen Rätseln lüftet sich langsam das Geheimnis um die Ursache des plötzlichen Barbarenaufstands. *Herz des Winters* spielt sich ebenso linear wie *Icewind Dale*: Ihre Entscheidungsfreiheit ist stark eingeschränkt. Sie müssen nur zahllose Gegner besiegen, um dem Ziel näher zu kommen. Erkundung der Karte, komplexe Aufträge und rollenspieltypische Charakterentscheidungen wie in *Baldur's Gate 2* suchen Sie in der Mission-CD vergeblich.

Baldur lässt grüßen

In *Icewind Dale* mussten Sie sich noch mit der veralteten Grafik-Engine von *Baldur's Gate* begnügen. Diese Mission-CD nutzt jedoch bereits die neuere Version von Biowares Infinity-Engine, wodurch Sie die Auflösung auf 800x600 Pixel schrauben und einzelne Menüleisten ausblenden können. Gerade wenn die Monsterhorden mal wieder ganze Bildschirme füllen, zeigt sich die

Kommentar

Alexander Geltenpoth

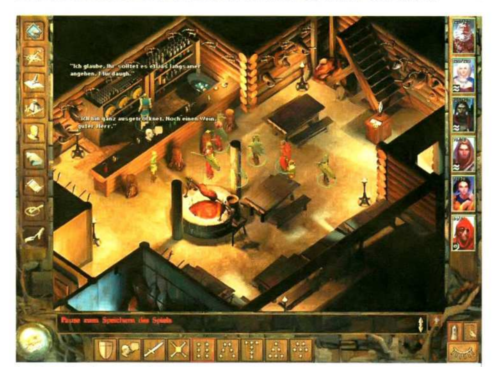
In Herz des Winters wird das endlose Monstergekloppe in höheren Auflösungen und mit der neuen, maximalen Charakterstufe 30 fortgesetzt. Auf Dauer fast nur pures Hack 'n' Slay, da kommt die Abwechslung etwas kurz. Wenn Ihnen aber Icewind Dale gut gefallen hat, können Sie auch bei der Mission-CD bedenkenlos zugreifen.



In höheren Stufen spielt Magie eine größere Rolle und sieht mit der neuen Engine auch besser aus.



Die Welt von Herz des Winters ist linear aufgebaut. Die Wildnis zwischen den Locations können Sie nicht erkunden.

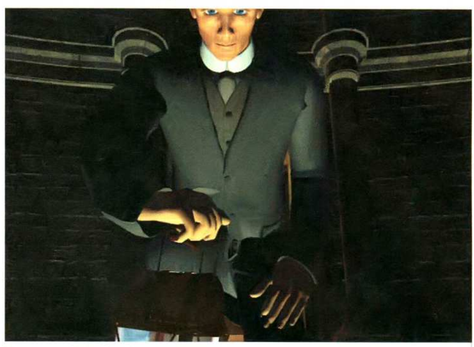


In den Kneipen und Gasthäusern können sich Ihre Charaktere ausruhen und nützliche Informationen von den NPCs erfragen.

übersichtlichere Darstellung als großer Vorteil. Um all die Kämpfe zu überstehen, benötigen Sie eine erfahrene Heldentruppe. Hoffentlich haben Sie noch Spielstände von *Icewind Dale* auf der Festplatte, denn sonst müssen Sie auf vorgefertigte Charaktere zurückgreifen. Unter Stufe 10 haben Sie gegen die Trolle, Yetis und Untoten keine Chance, die vermutlich dem Helden erst am Stufenlimit von 30 nicht mehr gefährlich werden können.

Alexander Geltenpoth

Necronomicon: The Dawning of Darkness



Düstere Geheimnisse: Hauptdarsteller William Stanton versucht verzweifelt, Licht ins Dunkel der Horrorstory zu bringen.

Der Ende des 19. Jahrhunderts geborene Schriftsteller Howard Phillips Lovecraft hat in Gruselkreisen einen guten Namen. Kein Wunder, dass Spiele wie *Necronomicon: The Dawning of Darkness* gerne seine Geschichten aufgreifen. Sie sind ein junger Mann namens William Stanton. Das Jahr: 1927. Als ein alter Freund an Ihrer Haustür schellt und Ihnen einen seltsamen schwarzen Stein in die Hand drückt, nimmt das Unheil seinen Lauf. „Wir sind alle in größter Gefahr", murmelt er noch, bevor er verschwindet. Welches Geheimnis steckt dahinter? In der Praxis klappern Sie eine Örtlichkeit nach der anderen ab und nehmen alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist, um es anderswo zu benutzen. Die Grafik ist trotz netter 360-Grad-Schwenks allenfalls zweckmäßig, die biederen Rätsel zudem nicht besonders spannend.

Joachim Hesse



Kommentar

Joachim Hesse

Kein Wunder, dass Lovecraft zu Lebzeiten Spiele hasste wie die Pest. Necronomicon kommt zäh in Fahrt und verschreckt damit die meisten Interessenten. Fackeln suchen am schwarzen Bildschirm: Wie originell! Sowohl Spielzeit als auch Spielspaß kommen zu kurz. Schade um die coole Story.

Icewind Dale - Herz des Winters

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	6 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	670 MB/1.000-1.400 MB
Internet:	www.icewinddale.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 50,-
Hersteller:	Black Isle/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion:	**Dt. Goldmaster**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**84%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**80%**
Einzelspieler:	**79%**

» Die Mission-CD zu Icewind Dale: Das lineare Monstergemetzel am Fließband geht weiter. «

Necronomicon



Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98/00
Sinnvoll:	P 233, 32 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	Ca. 1,26 GB (2 CDs)/ca. 7 MB
Internet:	www.necrogame.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 100,-
Hersteller:	Wanadoo Pub./Modern Games
Veröffentlichung:	Ende März
USK-Altersfreigabe:	Noch unbekannt

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Adventure**
Testversion:	**Englische Beta**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**47%**
Sound:	**42%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**54%**

» Für Lovecraft- und Cthulhu-Fans einen Blick wert, der Rest lässt besser die Finger davon «



Käfig voller Helden

In Clash of the Dragons versucht Ihr Held, für das Elfenreich die mächtigen Drachen als Verbündete zu gewinnen.

Die Elementarebene des Wassers: Nur vereinzelt ragen kleine Felsen aus den Fluten.

Mit Heroes Chronicles erscheinen vier eigenständige Spiele aus der Heroes-Serie für je 50 Mark. Da es sich bei dem Strategiespiel um einen Klassiker handelt, ist das doch eigentlich ein Schnäppchen, oder?

Doch Holzauge sei wachsam, erst mal sehen, was die vier neuen CDs in schmucker DVD-Verpackung bieten: Jede Version beinhaltet nur eine Kampagne, die sich in acht Szenarien aufteilt. Die Missionen sind liebevoll gestaltet und entwickeln dank der umfangreichen Story und etlicher Videosequenzen sogar richtig Atmosphäre. Das angewandte Regelsystem basiert wie die Grafik auf dem knapp zwei Jahre alten *Heroes of Might & Magic 3*, aber die angestaubte 2D-Darstellung senkt den Spielspaß bei dieser zeitlosen Rundenstrategie nur unmerklich. Innerhalb der Kampagne übernehmen Sie Ihre stärksten Helden und in manchen Fällen sogar einige der Gegenstände in die jeweils nächste Mission.

Keine Qual der Wahl

Es ist übrigens völlig egal, welchen Teil der *Chronicles* Sie in Betracht ziehen, ob *Masters of the Elements, Warlords of the Wasteland, Clash of the Dragons* oder *Conquest of the Underworld*: Qualität und Inhalt sind nahezu identisch, Sie spielen nur jeweils eine andere Kampagne. Deshalb teilen sich die vier – eigentlich voneinander unabhängigen – Spiele auch den gleichen Wertungskasten. Das eigentliche Problem liegt an der nicht vorhandenen sonstigen Ausstattung: *Heroes Chronicles* besitzt im Gegensatz zu *Heroes of Might & Magic 3* keine Mehrspieleroption! Auch einen Editor, mit dem sich auf bequeme Art und Weise Karten und Szenarien am Fließband produzieren lassen, suchen Sie vergeblich. Das Ganze ist also doch nur eine Mogelpackung, es sei denn, Sie legen weder auf den Mehrspielermodus noch auf einen Editor großen Wert.

Alexander Geltenpoth

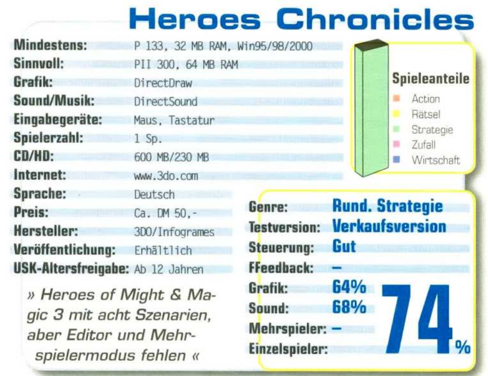
Kommentar

Alexander Geltenpoth

Heroes of Might & Magic 3 ist nach wie vor ein gutes Spiel, das man Rundenstrategie-Fans mit einem Faible für Fantasy nur ans Herz legen kann. Trotzdem macht es wenig Sinn, für einen Teil der Chronicles-Serie mit nur acht Missionen 50 Mark auszugeben, wenn Sie für rund 90 Mark Heroes 3 mit ungefähr doppelt so vielen Szenarien plus einer Mission-CD inklusive Editor und Mehrspielermodus bekommen können.



Da hilft auch die Stadtmauer nichts: Die Kreaturen des Helden links sind deutlich stärker und zahlreicher.



Heroes Chronicles

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	600 MB/230 MB
Internet:	www.3do.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 50,-
Hersteller:	3DO/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rund. Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	64%
Sound:	68%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	74%

» Heroes of Might & Magic 3 mit acht Szenarien, aber Editor und Mehrspielermodus fehlen «

Getrübte Siedler-Freuden



Maya, Römer und Wikinger kämpfen gegen das „Dunkle Volk".

Fakten

- Neue Grafik-Engine mit optionaler 3D-Grafik
- 3 spielbare Völker
- Das Dunkle Volk als Gegner
- 21 Missionen
- Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer
- Zahlreiche Bugs in der Verkaufsversion

Das Dunkle Volk verwandelt die schöne Siedlerwelt in tristes und dunkles Ödland.

Schwere Zeiten für Siedler! Nicht nur, dass ein finsterer Bösewicht den wuseligen Siedlerfrieden im vierten Teil der Aufbaustrategieserie stört, die verbugte Verkaufsversion degradierte überdies Zehntausende Siedler-Fans unfreiwillig zu Beta-Testern – das riecht nach Ärger!



Echt knuffig: In der höchsten Zoomstufe bei 1.280x1.024 Bildpunkten kann man den Siedlern bei der täglichen Arbeit ganz genau auf die Finger schauen. Hier der Metzger bei seiner Arbeit.



Doch zunächst einmal zu erfreulicheren Dingen, dem eigentlichen Spiel: Erneut hat der Gott aller Götter die Siedler mit einem neuen Volk bedacht. Beglückte er die Siedlerschaft beim Vorgänger mit dem Volk der Amazonen, entsendet er im vierten Teil der „Mutter aller Aufbaustrategiespiele" mit Morbus einen reichlich seltsamen Zeitgenossen in die so friedliche *Siedler*-Welt. Der hasst nämlich die schönen saftigen Wiesen mit ihren bunten Pflanzen und sowieso alles Grüne. Also gründet er kurzerhand das „Dunkle Volk", um seinen Kampf gegen die schöne Pflanzenwelt zu starten, und verwandelt das ganze Land in eine kackbraun-pechschwarze Schlammwüste. Und als ob das noch nicht schlimm genug wäre, entführt das Dunkle Volk auch noch Ihre Siedler! Ihre Aufgabe ist es nun, mit den bekannten Völkern von *Die Siedler 3* (Römer, Wikinger, Maya), das Dunkle Volk mitsamt seinem miesen Macher Morbus in die Flucht zu schlagen.

Die Arbeit ruft

Ein dickes Lob verdienen sich die Entwickler erneut für ihr hervorragendes Tutorial, das selbst absolute Neueinsteiger spielend mit den Siedlern, ihrer Steuerung, den Baumenüs, dem Aufbau einer Produktionskette und dem Erobern feindlichen Territoriums vertraut macht. Herzstück des Spiels ist natürlich der Kampagnenmodus. Zunächst dürfen Sie mit jedem Volk in drei Missionen gegen die anderen beiden Siedler-Stämme antreten, bevor Sie sich schließlich in der wirklich sehr gut designten Kampagne mit dem Dunklen Volk messen müssen. Summa summarum stehen also 21 herausfordernde Missionen mit einer Spielzeit von weit über 50 Stunden zur Verfügung – abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. Schwerpunkt des Spiels ist nach wie vor ein funktionierendes Wirtschaftssystem, dessen Säulen ein kluges Ressourcenmanagement und effektive Produktionszyklen bilden. Arbeiter müssen mit ausreichend Nahrungsmit-

Ein Kommentar aus der Siedler-Fanszene



Tobias Patella vom Siedler-Spielerforum über seine Erfahrungen mit Die Siedler 4:

Es läuft einem dann doch ein Schauer über den Rücken, wenn man endlich das lang ersehnte *Siedler 4* installieren kann. Doch der Vorfreude folgt die große Ernüchterung, es macht sich das Gefühl breit, einer Betaversion aufgesessen zu sein. Bereits im Tutorial gibt es erste Sackgassen, die einen zum Spielabbruch zwingen. Hat man es gewagt, ein Spiel nicht in einem Ruck durchzuspielen, sondern es zwischendrin abzuspeichern, wird man gleich bestraft: *Siedler 4* kann mit dem selbst erstellten Spielstand nichts anfangen. Wahres Glück hat, wer es schafft, in die Mehrspieler-Lobby zu gelangen. Aber auch hier folgt gleich die Rache des Spiels für dieses unmögliche Vorgehen: Es sind erst wenige Käufer bekannt, die es geschafft haben, ein Spiel zu Ende zu führen. Der Start der Kampagne funktioniert zwar reibungslos, einige jeweils mit einem eingefrorenen Spiel beendete Versuche später gibt man jedoch entnervt auf. Verzweifelt will Otto Normalverbraucher einen Blick in die offiziellen Foren werfen, doch diese existieren nicht mehr. Also auf zu den Foren einer privaten Seite, bei denen ein kurzer Blick genügt, um festzustellen: Praktisch alle Käufer hat das gleiche Schicksal ereilt. Technikmängel en masse, fehlende Features und ein Mehrspielermodus für den Abfalleimer sorgen für Enttäuschung. Grobe Designmängel, schummelnde Computergegner und langweilige Karten sollten erst später bekannt werden. Wir Fans haben also doch noch unseren Betatest bekommen ...

Die drei Völker

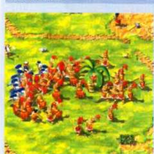
Römer, Wikinger und Maya sind die drei spielbaren Völker. Sie unterscheiden sich in der grafischen Darstellung der Figuren und Häuser sowie im ökonomischen Aufbau der Siedlung und der militärischen Strategie.

Die Wikinger



Die Anbeter von Thor, Odin und Loki benötigen als Opfergabe Met, den sie aus der Imkerei und Honigwinzerei gewinnen. Ihre Zauber erstrecken sich von „Gegner einfrieren" über „Angst" bis zu „Thors Hammer", der ein gegnerisches Gebäude mit einem Schlag zertrümmert. Die militärische Spezialeinheit stellt der Axtkämpfer dar, der sich waffenschwingend in das Getümmel stürzt. Im Gegensatz zu den Maya und Römern bevorzugen die Wikinger Gebäude aus Holz und verbrauchen somit mehr von diesem Rohstoff.

Die Römer



Cäsars Untertanen huldigen ihren Gottheiten mit Weinamphoren, die sie mit dem Anbau von Weinreben einheimsen. Ihre magischen Fähigkeiten benutzen die Römer zum Beispiel für „Ressourcenerneuerung", „Jupiters Blitz", der allen Gegnern in einem bestimmten Gebiet Energie abzieht, und den Zauberspruch „Barbaren bekehren". Damit die verwundeten Soldaten im Kampf eine bessere Stellung erhalten, hilft ein heilender Sanitäter aus dem Hintergrund. Römer benutzen Stein und Holz zu gleichen Teilen für ihren Hausbau.

Die Mayas



Die Ureinwohner Mittelamerikas bieten ihren Göttern Tequila, um Mana zu erlangen. Dieses alkoholische Getränk brauen Sie, indem Sie Agaven anbauen. Das Mana verbrauchen die Maya beispielsweise mit „Schützen strafen", einem Zauber, der zehn feindliche Bogenschützen in Schmetterlinge verwandelt, „Fruchtbarkeit" und „Bretter zu Goldbarren". Der Blasrohr-Kämpfer erweist sich als militärischer Spezialist der Maya und kämpft aus sicherer Entfernung. Maya bauen Häuser, die eine überdurchschnittliche Menge an Stein benötigen.



Die drei Völker unterscheiden sich anhand ihrer Gebäude und ihres Aussehens. Hier eine Siedlung der Römer.

teln versorgt werden, zum Bau neuer Häuser wird dringend Holz benötigt und zur Eroberung feindlicher Landstriche muss Ihre Armee natürlich auch mit richtigen Waffen ausgerüstet sein. Dazu benötigen Sie einen Schmied, der mit Eisen versorgt werden muss, und, und, und – es gibt also reichlich zu tun. Doch keine Angst: Das Wirtschaftssystem wirkt keinesfalls überladen, lediglich in den späteren Missionen artet das Ganze in Stress aus. Doch wer es so weit geschafft hat, wird auch diese Probleme zu lösen wissen. Zum erneuten Durchspielen der Kampagne mit einem anderen Volk ermuntert neben den verschiedenen Einheiten auch die Tatsache, dass alle Völker unterschiedlich viele Rohstoffe verbrauchen und dementsprechend anders agiert werden muss.

Ooooch, die sind aber süüüß!

Damit es auf Dauer nicht in Langeweile ausartet, immer nur Häuser zu bauen und Produktionsketten auszuweiten, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. Neben erfreulich aggressiv zu Werke gehenden Computergegnern sorgen auch Ressourcenknappheit sowie diverse Spezialgebäude und -Siedler für Abwechslung. Das Schöne: Irgendwas gibt es immer zu tun und wenn es nur das unterhaltsame Beobachten der allüberall umherwuselnden Siedler ist.

Die drei Völker unterscheiden sich nicht nur in ihrer niedlichen Optik, sondern auch hin-



Um Feindesland einzunehmen, müssen fremde Wachtürme erobert oder Pioniere entsandt werden.



Durch die erweiterten Schiffsbau-Optionen wurde der Strategie-Part der Wusel-Sim sinnvoll erweitert.

So spielt sich Die Siedler 4

Obwohl Sie für jede Mission eine andere Aufgabe erhalten, beispielsweise „Zerstören Sie den Tempel der Maya" oder „Vertreiben Sie alle feindlichen Völker aus dem Land", beginnen alle Missionen zunächst mit dem Aufbau des Dorfes. Nachdem genügend Minen und Nahrungsproduktionen erzeugt wurden, beginnen Sie mit der Waffenherstellung. Diese wird zur Ausrüstung der Armee benötigt, die Sie im weiteren Verlauf des Spieles ausbilden und aufstellen. Sobald Ihre Streitmacht auf eine angemessene Größe angewachsen ist, nähern Sie sich dem Hauptziel des Spieles – der Vernichtung fremder Armeen.



Um eine gut funktionierende Wirtschaft zu gewährleisten, ist es ratsam, zusammengehörige Produktionsstätten wie Viehzucht und Metzgerei möglichst nahe gelegen zu erbauen. Somit ersparen Sie den Trägern einen langen Weg und beschleunigen die Verarbeitung.



Zu Beginn steht Ihrem Volk nur ein durch eine rote Markierung begrenztes Landstück als Nutzfläche zur Verfügung. Dies lässt sich jedoch ändern, indem Sie eine Gruppe von Pionieren ausbilden. Diese versetzen Landmarkierungen und schaffen neue Anbauflächen.



Waffen und Werkzeuge stellen Sie mit Rohstoffen wie Kohle und Eisen her. Da diese Rohstoffe jedoch nicht auf Bäumen wachsen, benötigen Sie einen Geologen. Dieser Spezialist entnimmt einem Bergstück Gesteinsproben und markiert somit gefundene Ressourcen.



Nicht nur das blanke Eisen zählt in *Die Siedler 4*, sondern auch die Zauberkraft der Priester. Die Gelehrten lassen sich in einem großen Tempel ausbilden und erhalten Mana und somit die Fähigkeit zu zaubern, wenn sie im kleinen Tempel Opfergaben (z. B. Wein) niederlegen.



Sobald Ihre Streitmacht eine ansehnliche Größe hat, sollten Sie dem feindlichen Gebiet einen kleinen Besuch abstatten. Achten Sie jedoch darauf, dass Ihr Stoßtrupp von genügend Sanitätern (nur bei Römern) beaufsichtigt wird, die verletzte Soldaten im Kampf heilen.



Im Mehrspielermodus ist es möglich, Handel mit der anderen Partei zu betreiben. Im Einzelspielermodus bauen Sie jedoch Ihre Schiffe meist für den Eroberungs- oder Umsiedlungszweck. Zum Anlegen mit einem Kriegsschiff wird ein Hafen benötigt.



Erlangt Ihr Dorf eine gut funktionierende Wirtschaft und steigt es somit im Wert, sind die feindlichen Truppen auch nicht fern. Späher in Aussichtstürmen warnen Sie frühzeitig vor solchen Gefahren, womit Sie eine Chance haben, Ihre Truppen einzusetzen.



Gelangen Ihre Arbeiter durch ein Missgeschick (Verbauung der Anlagen) nicht mehr zu ihren Produktionsstätten, treten diese in einen Streik und demonstrieren mit Schildern. Versuchen Sie, eines dieser blockierenden Gebäude zu entfernen, damit der Weg wieder frei ist.

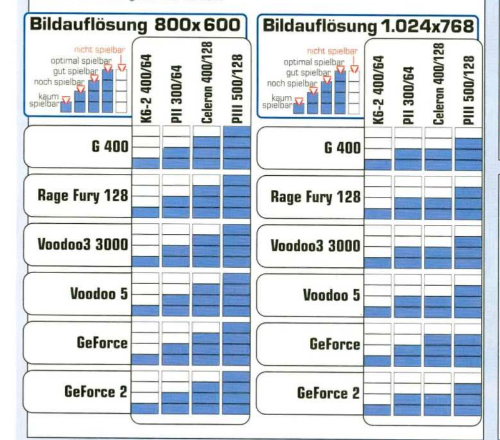
sichtlich ihrer Gebäude und Spezialeinheiten. Bei den Maya sind dies die Blasrohrkrieger, bei den Römern die heilenden Sanitäter und Wikinger dürfen gar mit Axtkriegern in die Schlacht ziehen. Auch bei den Seeschlachten greift jedes Volk auf seine eigenen Waffen zurück. Besonders gemein und effektiv ist der neue Saboteur, auf den jedes Volk zugreifen kann. Dieser schleicht sich hinter feindliche Linien und bringt dortige Gebäude in Windeseile zum Einsturz. Noch ein paar Worte zu den Seekämpfen und der Schifffahrt: Diese Optionen sind im Gegensatz zum Vorgänger umfangreicher und vielfältiger geworden. Durch den Bau und Einsatz von Kriegsschiffen kommt eine völlig neue strategische Komponente mit ins Spiel, die es in jedem Fall auszunutzen gilt. Blöd dabei: Das Handelssystem wurde, entgegen diverser Ankündigun-

Die Siedler 4

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Eigentlich braucht man bei *Die Siedler IV* nicht mehr viel tun, um die Performance zu erhöhen. Dieses Spiel läuft halt von Haus aus gut. Verspüren Sie aber den Drang, benutzen Sie den Texturenfilter. Dieser Filter bremst das Spiel ein wenig, falls Sie also Performance benötigen, müssen Sie hier aktiv werden. Außerdem ist es sinnvoll, bei alten Systemen mit wenig RAM-Kapazität eine niedrige Bildschirmauflösung zu wählen. Falls Ihnen die Standard-Einstellungen nicht so richtig genügen sollten, müssen Sie mit der Bildschirmauflösung beginnen: je höher, umso besser. Schalten Sie alles auf Hardware um und entlasten Sie Ihre CPU. Auf die atemberaubenden Effekte des Textur-Filters sollten Sie keinesfalls verzichten. Auch die Textur-Qualität sollte hoch eingestellt sein, um in den vollen Grafikgenuss zu kommen.



Sound & Musik

Die Zwischensequenzen sind soundtechnisch und musikalisch nett untermalt, im Spiel hingegen fehlen den Siedlern im wahrsten Sinne die Worte, sie grunzen und quieken nach wie vor nur vor sich hin. Hinzu kommt die nette, auf Dauer aber arg eintönige und wenig abwechslungsreiche Musik.

Pro & contra

- + Wunderschöne Grafik
- + Sehr gute Kampagne
- + Lang anhaltender Spielspaß
- + Starke Computergegner
- − Viele Bugs in der Verkaufsversion
- − Wenige wirkliche Neuerungen
- − Übersicht leidet zeitweise im Spielverlauf

Grafik

Keine Frage, Blue Byte hat mit seiner *Siedler*-Serie zu Recht den viel zitierten Wusel-Faktor geprägt. Niedlichere und neuerdings auch detailreichere Animationen kann kein vergleichbares Spiel bieten. Zumindest in diesem Punkt verdienen sich die Entwickler die Bestnote. Dank der frei zoombaren 3D-Engine und der unterschiedlichen Auflösungen (800x600 bis 1.280x1.024) können auch Besitzer von älteren Systemen einen annehmbaren Kompromiss aus netter Optik und ordentlicher Spielbarkeit finden.

Die Siedler 4 im Wettbewerb

	Die Siedler III	Cultures	Die Völker	Die Siedler III
Tutorial	Ja	Ja	Ja	Ja
Missionen	21	23	30	24
Mehrspieler	20 Sp. LAN, TCP/IP	6 Sp. LAN, TCP/IP	3 Sp. LAN	20 Sp. LAN, TCP/IP
Editor	Ja	Nein	Nein	Nein
Spielgeschwindigkeit	4	2	1	2
Zwischensequenzen	Ja	Nein	Nein	Ja
Fog of War	Ja	Ja	Ja	Ja
Handel	Ja (Mehrspieler)	Ja	Ja	Ja
Militäreinheiten	8	3	5	5
Echtzeitkämpfe	Brauchbar	Brauchbar	Brauchbar	Brauchbar
Seeschlachten	Ja	Nein	Nein	Nein
Zivile Einheiten	86	Ca. 32	85	150
Produkte	33	27	Ca. 30	32
Gebäudetypen	49	38	75	Ca. 45

Kommentar

Christian Sauerteig

Oh Mann, was ist denn da passiert? In die im Handel stehende Verkaufsversion haben sich einige Bugs eingeschlichen, die das Spiel auf manchen Systemen nahezu unspielbar machten. Erste Patches schaffen zwar ein wenig Abhilfe, entschädigen aber nicht für solch eine grottenschlechte Qualitätsprüfung – und das macht sich zunächst natürlich auch in unserer Spielspaßwertung bemerkbar. Klammert man die Bugs aus, die laut Blue Byte alle ausgemerzt werden sollen, ist auch der vierte Teil der Serie ein hervorragendes Spiel, das zwar wenig Innovationen bietet, aber hinsichtlich der Motivation und des genialen Szenario-Designs erneut Maßstäbe setzt. Die detailreiche Wusel-Grafik ist unübertroffen und auch der Mehrspielermodus verdammt fesselnd – wenn er denn nicht noch so oft abstürzen würde. Hoffentlich sorgen weitere Bugfixes hier in Kürze für ein vollkommenes Spielvergnügen!



Wie schon die beiden Vorgänger glänzt auch Teil 4 mit hübschen Zwischensequenzen, die die Hintergrundstory erzählen.

gen, nur bedingt erweitert, was so manchen Hardcore-Zocker enttäuschen dürfte.

Jetzt noch schöner siedeln!

Um Ihr Territorium auszudehnen, müssen Sie nach wie vor Wachtürme in Grenznähe oder Pioniere produzieren, die Ihnen Feindesland erobern helfen. Ganz weggefallen ist das Wegebausystem. Durften bei *Die Siedler 3* noch nach Herzenslust Pfade und Wege gebaut werden, trampeln sich Ihre Träger diese beim vierten Teil einfach selbst.

Und dies kann sich dank der liebevollen Animationen und der extrem schicken Grafik wahrlich sehen lassen. Die Animationen der Siedler sind zuckersüß und verdammt nett anzuschauen. Man merkt dem Spiel an, dass hier mit sehr viel Liebe zum Detail gearbeitet wurde. Dank wahlweise 3D-beschleunigten Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten und der stufenlos zoombaren Grafik kann man den kleinen Zwergen diesmal auch ganz genau auf die Finger schauen, wenn sie putzige Schweine schlachten oder mit ihren knuffigen Händen Brotteig kneten, um diesen dann kurze Zeit später in den glühenden Backofen zu verfrachten – echt niedlich.



Das überarbeitete Interface erlaubt selbst kleinste Detaileinstellungen, wirkt aber trotzdem nicht überladen.

Kommentar — Tanja Bunke

Im Vergleich zu Cultures und Die Völker bietet Die Siedler 4 sicherlich ein weit größeres Spektrum an Möglichkeiten in puncto zivile Einheiten, Hausbauten etc. Trotzdem sinkt die Motivation beim Dorf-/Wirtschaftsaufbau ab der zweiten Mission in den Siedlerkampagnen, da es eigentlich grundsätzlich nur ein Grundziel gibt. Sie bauen also Ihr Dorf liebevoll auf, nur damit Ihre Armee groß genug ist, um den Gegnern mal so richtig in den Hintern zu treten. Ich persönlich bevorzuge da Aufbaustrategie-Spiele wie Cultures, bei dem man zum einen eine wesentlich engere Beziehung zu seinen Figuren aufbaut und es zum anderen nicht nur um Mord und Totschlag geht und andere Aufgaben, wie „Stellen Sie eine Menge X des Produktes B her", zum Ziel gesetzt werden.

Beim Sound hingegen müssen Abstriche gemacht werden, auf Dauer geht einem das ewig gleich klingende Gedudel schon etwas auf die Nerven.

Glück brutto, Frust netto

Eines der herausstechenden Merkmale sollte der generalüberholte Mehrspielermodus für bis zu acht Mitstreiter im Internet oder Netzwerk werden, der jedoch verdammt unstabil läuft und des Öfteren abstürzt. Doch dies sind nicht die einzigen Programmfehler, die sich in die Verkaufsversion eingeschlichen haben: Spielstände lassen sich nicht laden, ein Tutorial-Abschnitt ließ sich nicht zu Ende spielen, Kasernen hören grundlos mit der Produktion von Soldaten auf und auf manchen PC-Systemen friert der Bildschirm plötzlich ein und das Spiel stürzt ab. Zwar haben schleunigst veröffentlichte Patches einen Teil der Bugs gemindert, doch nach wie vor läuft das Spiel auf vielen Konfigurationen nicht einwandfrei – echt ärgerlich! Mit dem uns zur Verfügung gestellten Patch auf die Version 795 war es bis auf wenige Ausnahmen möglich, Spielstände zu speichern und wieder zu laden, ohne dass das Spiel abstürzte. Die Probleme mit dem einfrierenden Bildschirm und dem instabilen Mehrspielermodus wurden nur bedingt behoben.

Werden alle Bugs zufriedenstellend behoben, knüpft *Die Siedler 4* nahtlos an die Qualität und den immens hohen Spielspaß seiner drei (mit dem Amazonen-Add-on: vier) Vorgänger an. Mit solch einer fehlerhaften und auf manchen Rechnern nur bedingt spielbaren Version ist aber weder ein PC Action Gold noch eine ordentliche Wertung zu erwarten. Bis zu einem eventuellen Nachtest in den nächsten Ausgaben unter Berücksichtigung der zu erwartenden Bugfixes sollten Sie besser die Finger von dieser als Verkaufsversion getarnten Beta lassen.

Christian Sauerteig
Tanja Bunke

Vergleich

Mit der zum Redaktionsschluss aktuellen Version „795" landet der vierte Teil der *Siedler*-Serie erst einmal etwas abgeschlagen auf dem vierten Rang. Genre-Primus ist nach wir vor *Die Siedler 3*. Aber auch *Die Völker* oder *Cultures* sind immer noch empfehlenswerte Alternativen.

Spiel	Wertung
Die Siedler 3	89%
Die Völker	86%
Cultures	80%
Die Siedler 4	74%

Die Siedler 4

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 3D-Grafikkarte, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	690 MB/ca. 220-385 MB
Internet:	www.siedler4.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Blue Byte
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Aufgrund zahlreicher Bugs schlägt sich der gute, aber auch innovationsarme vierte Teil deutlich unter Wert! «

Genre:	Strategie
Testversion:	Verkaufsvers. (Patch Ver. 795)
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	89%
Sound:	76%
Mehrspieler:	55%
Einzelspieler:	74%



Chinesische Weisheiten

Das Jahr des Drachen ist laut chinesischem Kalender schon seit dem 24. Januar vorbei. Aber auch spieltechnisch ist Eidos' historisch angehauchtes Echtzeitstrategiespiel etwas spät dran ...

Fakten

- Echtzeitstrategie im Stil von Age of Empires
- Historischer Hintergrund: Han-Dynastie
- 7 Rohstoffe
- Umfangreiches Ressourcen-management
- Forschung und Einheiten-Upgrades

Kein Wunder bei den Felsbrocken: Direkte Treffer eines Katapults hinterlassen nur noch hässliche, rote Flecken.

Egal wie hoch eine Kultur entwickelt ist, wenn der alte Machthaber seinen Posten räumt, gibt es ordentlich Streit, wer die Nachfolge antreten darf. In der Rolle eines von drei großen Fürsten streben Sie am Ende der Han-Dynastie nach dem Kaiserthron. Bevor Sie jedoch eine schlagkräftige Armee ins Feld führen, muss eine fundierte Wirtschaftsbasis her, die den Militärapparat auch trägt. Also teilen Sie Bauern zur Arbeit ein, lassen Holz schlagen und Korn ernten, Häuser errichten und Produktionsstätten aufbauen. Insgesamt existieren in *Three Kingdoms* sieben Rohstoffe, womit sich selbst Veteranen von *Age of Empires* erst mal erschlagen fühlen dürften. Davon abgesehen bleibt das Prinzip gleich: Arbeiter tragen die produzierten oder gesammelten Ressourcen in Lagerhäuser, wodurch sie dem Spieler zur Verfügung stehen. Die Arbeitskräfte werben Sie im Hauptgebäude an. Zum Aufbau einer Armee müssen Sie Bauern in den zugehörigen Kasernen zu Schwertkämpfern, Lanzenträgern oder Bogenschützen ausbilden.

Kriegswerkzeuge

Mit der Bewaffnung unterscheiden sich auch die Fähigkeiten der drei Truppenarten. Falls Sie in Stallungen Pferde züchten, können Sie Ihre Armee auch hoch zu Ross in die Schlacht ziehen lassen. Per einfachem Mausklick besteigen Ihre Soldaten die Pferde und sind dann deutlich mobiler. Für zusätzliche strategische Tiefe sorgen Kriegsmaschinen und Belagerungsgeräte: Katapulte, Sturmleitern und Balistae leisten im Kampf wertvolle Dienste. Bei der Erstürmung feindlicher Festungen – jede Hauptstadt verfügt über eine Mauer mit Türmen und Tor – sind Sie sogar häufig auf schweres Gerät angewiesen, um den Vorteil der Verteidiger zumindest etwas auszugleichen. Auf der großen Übersichtskarte sind die Städte nur symbolisch eingetragen. Truppen und Arbeiter wechseln jedes



Nachschubproduktion: Kriegsmaschinen, Kasernen und Stallungen dicht nebeneinander.



Bauern tragen Holz und Korn ins Hauptgebäude. In der Werkstatt nebenan arbeiten Köche und ein Winzer.



Bogenschützen beharken die Angreifer, die hektisch versuchen, über die Sturmleiter auf die Mauer zu kommen.

Mal die Karte, wenn sie von Städten ins Umland wuseln. Das ist zwar praktisch, weil sich eine Basis niemals auf der Übersichtskarte ausdehnt, aber bei mehreren Städten doch etwas verwirrend. Immerhin haben Sie jederzeit die Minimap der Übersichtskarte und einer Stadt auf dem Bildschirm, so dass Ihnen wichtige Vorkommnisse selten entgehen.

Hoch entwickelt

Obwohl Ihr Volk im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen keine Epochen durchlebt, existiert dennoch eine Forschungseinrichtung. Wenn Sie die nötigen Ressourcen vorrätig haben, steigern Sie die Effizienz Ihrer Arbeiter und Soldaten und erfinden neue Kriegsmaschinen. Upgrades wirken sich sofort auch auf alle bestehenden Einheiten aus. Auch in diesem Punkt sind die Parallelen zum immerhin drei Jahre alten *Age of Empires* extrem deutlich. Leider kann sich *Three Kingdoms* von diesem Urgestein des Genres auch nicht durch eine modernere Grafik absetzen: 2D-Gelände mit zwei Höhenstufen und einer maximalen Auflösung bis 1024x768 war damals großartig, heute ist es Standard. Die Veröffentlichung von *Im Jahr des Drachen* kommt letztendlich einfach zu spät.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Referenz *Age of Kings* dominiert das Genre durch abwechslungsreiches Missionsdesign, spannende Story und überlegene Grafik. Dagegen sieht selbst *Age of Empires* blass aus. *Three Kingdoms*, das sich in den Punkten Story und Verwaltung einige Schnitzer leistet, gewinnt hier keinen Blumentopf. *America* hat zumindest den Vorteil eines erfrischend neuen Hintergrunds, auch wenn es ansonsten keinen Deut besser ist.

Spiel	Wertung
Age of Empires 2	91%
Age of Empires	84%
America	68%
Three Kingdoms	66%

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Drei Jahre zu spät und damit ziemlich überflüssig: Warum soll ich ein chinesisches Age of Empires spielen, wenn ich Age of Kings zocken kann? Da werde ich auch nicht mit der Historie des Reichs der Mitte in einem Stil zugetextet, der mich doch stark an den Geschichtsunterricht erinnert und schon allein deswegen abschreckt. Trotzdem ist Three Kingdoms noch eines der besseren Plagiate, auch wenn die Qualität bei weitem nicht die des Vorbilds erreicht.

Three Kingdoms

Mindestens:	P133, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 8 Sp. Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	450 MB/270-450 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Overmax/Eidos
Veröffentlichung:	März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Innovationsarmer Klon des ersten Teils von Age of Empires mit zu wenig neuen Ideen «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	v1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	68%
Sound:	63%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	66%

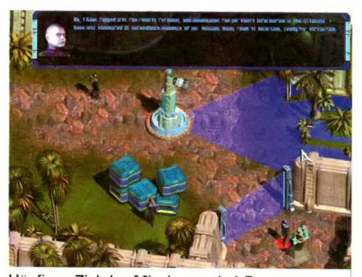
Phaser auf Betäubung

Von drei Phasern gleichzeitig getroffen, bricht diese Wache zusammen. Jeder Schusswechsel verursacht jedoch eine Menge Lärm, wie man an den blauen Halbkreisen sieht.

Ausnahmsweise spielen hier die unendlichen Weiten mal keine Rolle, denn in Star Trek Away Team fällt Ihnen nicht die Kontrolle über Raumschiffe zu, vielmehr leiten Sie nur Einsätze kleiner Spezialteams auf Planeten, Raumstationen und feindlichen Schiffen.



Brunnen und eine Skulptur stehen auf dem Platz vor der Starfleet Academy. In der Zoomstufe verpixelt die Grafik noch stärker.



Häufiges Ziel der Missionen sind Computerterminals, an denen Ihr Spezialist Daten klaut oder Überwachungskameras deaktiviert.

Im Dienst der Föderation gehören Sie zur Besatzung eines neuen Raumschiffprototyps. Durch Holotechnologie kann dieses Wunderwerk sein Aussehen beliebig vom klingonischen Warbird bis hin zum romulanischen Schlachtenkreuzer ändern. Dies ist die perfekte Tarnung für Einsätze hinter feindlichen Linien, also auch in Sektoren, in denen die Föderation eigentlich gar nicht operieren sollte. Über eine dichte Story, die Ihnen teilweise von namhaften Persönlichkeiten wie Data mit gut gemachter Sprachausgabe erzählt wird, hangelt sich das Spiel von Einsätzen auf klingonischen Forschungsstationen, Föderationsschiffen über romu-

lanische Außenposten bis zur Starfleet Academy auf der Erde. Für immer neue optische Eindrücke ist also gesorgt, wie aber sieht es mit der Abwechslung in der Spielweise aus?



Dieser Romulaner kann das Team zwar nicht sehen – aber trotzdem abschießen?

Commandos im 24. Jahrhundert

Ähnlich wie in *Commandos* besteht Ihr vierköpfiges Team aus Spezialisten: Techniker, Computerexperten, Ärzte und Sicherheitspersonal bringen jeweils ihre Ausrüstung mit. Scharfschützengewehr, Minen, Granaten und Tricorder sind das einfache Handwerkszeug eines Einsatzmitglieds. Tragbarer Teleporter, persönliche Tarnvorrichtung und Bioextraktor gehören schon zu den komplexeren Hightech-Utensilien. In *Commandos*-Manier steuern Sie Ihr Team möglichst unbemerkt zwischen den Sichtkegeln von Gegnern und Überwachungskameras hindurch, vermeiden unnötigen Lärm und schalten nach und nach im Mikadoprinzip alle störenden Feinde aus. Es geht aber auch viel einfacher: Wenn Sie einfach mit brachialer Waffengewalt jeglichen Widerstand beseitigen, ersparen Sie sich viel Kopfzerbrechen. Die Leichen brauchen Sie noch nicht mal wegschleppen, mit dem tragbaren Teleporter können Sie die leblosen Körper bequemer verschwinden lassen. *Away Team* ist so deutlich einfacher als *Commandos*. Der Umstand, dass rohe Gewalt allermeistens von Erfolg gekrönt ist, macht leider jede strategische Überlegung überflüssig.

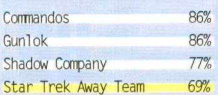
Star Trek Visionen

Die Steuerung ist übrigens fast identisch mit jener des Echtzeitstrategiespiels der Pyro Studios und damit leicht zu beherrschen. Da die zahlreichen Feuergefechte eher Anforderungen an Actionspieler als an Strategen stellen, kommt die Pausetaste häufiger zum Einsatz. Während Sie die Zeit anhalten, können Sie weiter Befehle erteilen, die Ihre Leute im Anschluss ausführen. Eine eher unschöne Sache, weil hier der Spielfluss ständig unterbrochen wird. Im rein kooperativen Mehrspielermodus stört das besonders. Leider bietet *Away Team* nur eine, mit 640x480 Pixel völlig unzureichende Auflösung an – zumal es sich nur um 2D-Grafik handelt. Immerhin können Sie stufenlos zoomen, was aber die Qualität relativ stark in Mitleidenschaft zieht. Das Problem mit den toten Winkeln ignoriert Activision komplett. In *Away Team* werden Mauern nicht transparent und Sie können die isometrische Ansicht nicht drehen, wodurch einige Ecken immer verdeckt bleiben. In der uns vorliegenden Testversion berechnet das Programm zudem häufig Sichtlinien falsch oder berücksichtigt Hindernisse nur für die eigenen Teammitglieder, nicht aber für die Gegner. Bis zur Verkaufsversion sollen diese Fehler behoben sein.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Obwohl *Commandos* fast zwei Jahre auf dem Buckel hat, schneidet es dank der anspruchsvolleren Spielweise immer noch deutlich besser ab. *Gunlok* lässt sich im Vergleich zu *Star Trek Away Team* fast genauso actionlastig spielen, jedoch ist die Grafik-Engine um Welten besser. Selbst das actionreiche *Shadow Company* ist keine tumbe Ballerei, sondern erfordert anders als *Away Team* auch einen durchdachten Plan.



Spiel	Wertung
Commandos	86%
Gunlok	86%
Shadow Company	77%
Star Trek Away Team	69%



Kommentar

Alexander Geltenpoth

Commandos ernte te außerhalb Europas keine Lorbeeren. Speziell in den USA wurde das Spielprinzip als viel zu schwer eingestuft. Star Trek Away Team ist ein Commandos für Amerikaner: Leichter zu spielen, weniger Strategie, mehr Action. Frei nach dem Motto: „Warum nachdenken, wenn ich ballern kann?" Immerhin kommen Trekkies auf ihre Kosten, denn Story und Einsatzorte verwirklichen so manchen Traum der Fans.

Star Trek Away Team

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	2 Sp. Netzw./1 Sp. pro CD
CD/HD:	415 MB/415 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	Ende März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Testv. vom 13.2.**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**62%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**68%**
Einzelspieler:	**69%**

» Lieber Ballern statt Nachdenken: Commandos für Action-Spieler im Star-Trek-Universum. «

Age of Sail 2



Die blauen Kegel zeigen Reichweite und Feuerbereich des Schiffs an. Gleich können Sie den Feuerbefehl erteilen.

Im Mittelpunkt dieser strategischen Simulation stehen die Seeschlachten am Ende des 18. und Anfang des 19. Jahrhunderts. *Age of Sail 2* beinhaltet über 100 historische Szenarien sowie sechs Kampagnen, in denen Sie in die Rolle eines berühmten Kapitäns schlüpfen. Ob Sie nun auf der Seite von England, USA, Spanien, Frankreich oder Holland Schiffe versenken spielen, bleibt eher sekundär, immer wieder trüben einige deutliche Mankos den Spielspaß: Trotz der hohen Auflösung von 1024x768 fehlt es der 3D-Grafik an Details. Die Gegner-KI ist nicht sonderlich helle und lässt sich relativ leicht übertölpeln. Meist kämpfen Sie mehr mit der komplexen Steuerung, die zum Teil über fitzelig kleine Icons funktioniert, als mit den feindlichen Schiffen. Gerade bei größeren Seeschlachten, wenn Sie gleichzeitig nicht nur ein Schiff, sondern eine ganze Flotte dirigieren müssen, verursacht die Steuerung große Probleme.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Irgendwo ist es schon faszinierend, die eigenwilligen Strategien einer historischen Seeschlacht anzuwenden, um Feinde zu entern oder auf den Meeresgrund zu schicken, jedoch verderben einige Mankos den Spielspaß. Im Mehrspielermodus mit bis zu 16 Spielern stört immerhin die mangelhafte Gegner-KI nicht.



Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/08/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	330 MB/300 MB
Internet:	www.talonsoft.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Talon Soft/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**v1.01**
Steuerung:	**ausreichend**
FFeedback:	–
Grafik:	50%
Sound:	61%
Mehrspieler:	60%
Einzelspieler:	**56%**

» Die Seeschlachten liegen mit eher schlechter KI, Steuerung und Grafik schlecht am Wind. «

Sudden Strike Blitzschlag



Englische Soldaten haben sich in den Häusern verschanzt und verteidigen diese Hafenstadt gegen die deutschen Truppen.

Das erste Add-on zu *Sudden Strike* beinhaltet vier neue Kampagnen, allerdings mit nur jeweils zwei spärlichen Missionen. Dafür wurde der Schwierigkeitsgrad von *Blitzschlag* im Vergleich zu *Sudden Strike* ordentlich angezogen. Sie werden also ein paar Anläufe brauchen, um die Missionsziele zu erreichen. Selbst kleine Fehler sind oft schon gleichbedeutend mit einer Niederlage. Die Szenarien sind trotzdem recht ordentlich geglückt, erfordern unterschiedlichste Strategien und dürften Sie etliche Stunden beschäftigen. Einsätze an der verschneiten Ostfront oder in den Wüsten Nordafrikas sorgen auch optisch für Abwechslung. Zusätzlich finden Sie auf der CD zwölf Mehrspielermissionen für spannende Netzwerkgefechte. Allgemeine Tipps und Strategien zum Spiel, Originalbilder der Einheiten, sowie eine Sammlung von Tools und Mods runden dieses *Sudden Strike*-Fanpaket gelungen ab.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Bereits im April soll die offizielle Missions-CD Sudden Strike Forever erscheinen, die unter anderem sogar einen Editor beinhaltet und schon allein deswegen vom Preis-Leistungs-Verhältnis deutlich besser ist. Falls Sie aber dringend Missionsnachschub brauchen, Blitzschlag ist ein gelungener Pausenfüller.

Sudden Strike Blitzschlag

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	12 Sp. Netzw., Internet/1 Sp./CD
CD/HD:	230 MB/230 MB
Internet:	www.suddenstrike.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Handy Games/CDV
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Beta v1.2**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	–
Grafik:	79%
Sound:	81%
Mehrspieler:	86%
Einzelspieler:	**86%**

» Missionsnachschub für Sudden Strike, das richtig große Add-on kommt aber erst im April. «

Wirst Du Milliardär?



Nach Reality-TV und Container-Klamauk haben die Deutschen ihre Liebe zu vergnüglichen Raterunden im Fernsehen wiederentdeckt. Der PC-Ableger von *Wer wird Millionär?* verkaufte sich wie geschnitten Brot und auf diesen Zug möchte auch Egmont mit einer ziemlich billigen Kopie aufspringen. Aufgrund der staubtrockenen Präsentation kommt jedoch kaum Spannung auf, lediglich Quiz-Fetischisten sei diese dürftige Raterunde ans Herz gelegt. **cs**



Crime Cities



Sie sind Gesetzeshüter Garm Tiger, unterwegs als verdeckter Ermittler auf den Gefängnisplaneten des Pandemia-Systems. „Vergessen Sie Ihre Identität, dort müssen Sie wie ein Verbrecher handeln!", bläut Ihnen das Hologramm Ihrer Vorgesetzten noch ein, bevor es losgeht. Sie ballern sich in futuristischen Flugautos durch etwa 100 Missionen. Allerdings ist die polnische Mischung aus *Das fünfte Element*, *B-Hunter* und *Descent* auf Dauer zu eintönig. **jh**



Ibiza Babe Watch



Als frivoler Erotik-Fotograf nehmen Sie an neun Stränden Ibizas „rattenscharfe" Comic-Babes aufs Korn. Je besser das Bild, desto mehr Geld gibt es. Damit können Sie sich bessere Kameras, Objektive und Tarnungen wie zum Beispiel eine Plastik-Sandburg kaufen. Das Problem: Polizei, Bademeister und Bodyguards sind Ihnen ständig auf den Fersen. Klingt bescheuert, ist es auch – Hobby-Voyeure kommen aber bestimmt auf ihre Kosten. **cs**

Mindestens: P166, 32 MB RAM, Win9x/2000
Technik: DirectDraw
Hersteller: Red Fire /CDV
Preis: Ca. DM 50,-
Genre: Adventure
Grafik: 58% **Sound:** 52%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 31%

Mission: Humanity



Wie ist/war das in der Schule? Wer selbst nix draufhat, sollte wenigstens richtig vom guten Banknachbarn abschreiben. Die Entwickler von *Mission: Humanity* haben das Klassenziel verfehlt. *Starcraft* kopieren und dann ein solches Machwerk abliefern? Das haben wir gern! Dröge Hau-alles-wech-Missionen, fitzelige Waffeneffekte, nervenzerfetzende Kampf-Sounds, Walnuss-Hirn-KI, Fummelsteuerung? Danke fürs Gespräch und Haken drunter. **hfr**



TV Star



Wer träumt nicht davon, als reiche und berühmte Schönheit eine Karriere im Showgeschäft zu starten? Bei *TV Star* können Sie sich diesen Traum erfüllen und von der Reinigungskraft bis zum Moderator oder Soap-Star aufsteigen. Sie müssen nur durchs TV-Studio laufen, blinkende Geschenke einsammeln und Kollegen in billigen Rate-Duellen herausfordern, um die Karriereleiter nach oben zu klettern. Und das ist ungefähr so spannend wie die x-te Wiederholung von „Unsere kleine Farm" ... **cs**



Captain Buzz Lightyear – Star Command



In der Rolle des intergalaktischen Helden Buzz Lightyear rennen Sie fiesen Obermotzen in sieben Landschaften hinterher und versuchen diese in vorgegebener Zeit einzuholen. Seine Schergen pusten Sie mit futuristischen Wummen um. Leider ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig und erschwert so das Zielen. Für junge Computerspielfans sicherlich ein spaßiges Action-Vergnügen – für Erwachsene einfach zu platt. **tabu**



Fakten
- 36 Mannschaften
- Alle Daten der laufenden Saison
- Sechs Spielmodi, darunter ein Franchise-Modus
- All-Star-Teams mit bekannten NBA-Stars
- Mehrspielermodus für Internet und Netzwerk

Karl Malone von den Utah Jazz hat den Korb fest im Visier.

Der große Wurf?

Im Gegensatz zu den vorherigen Jahren ließ EA Sports die Basketball-Fans hier zu Lande ganz schön lange schmoren. Ob sich das lange Warten auf den mit viel Vorschusslorbeeren bedachten siebten Teil gelohnt hat, verraten wir Ihnen in unserem Testbericht.

PC Action Gold

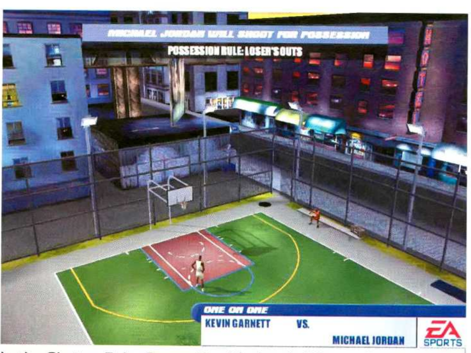
Da hat EA Sports diesen Winter doch einfach mal das ungeschriebene Gesetz der Serie seines erfolgreichen Sportspiel-Trios gebrochen. Den Anfang machte bisher nämlich stets die superbe *NHL*-Serie, dicht gefolgt von der *FIFA*-Reihe, ehe dann meistens Ende des Jahres die jeweilige *NBA Live*-Version erschien. Doch dieses Mal ist alles anders. Erst jetzt, im Frühjahr, nachdem die NBA bereits schnurstracks auf die Play-offs zusteuert, kommt *NBA Live 2001* in die Läden. Und die Tatsache, dass EA Sports „die beste und realistischste Basketballsimulation aller Zeiten" versprochen hat, machte das Warten nicht gerade erträglicher.

Ghetto-Superstar

Nach dem gewohnt bombastischen und mit feinster Black-Music unterlegten Intro finden Sie sich im aufgeräumten Hauptmenü wieder. Neben den bekannten Spielmodi und diversen Freundschaftsspielchen gefällt nach wie vor der spaßige 1-on-1-Modus. Hierbei gehen Sie mit einem NBA-Spieler Ihrer Wahl in einem Getto-Hinterhof auf Korbjagd. Das Herzstück von *NBA Live 2001*



Nicht nur die einzelnen Animationen der Spieler, sondern auch die der jubelnden Zuschauer wirken überaus realistisch.



In the Ghetto: Beim One-on-One-Modus sind Street-Basketballer gefragt. Hier messen sich Kevin Garnett und Michael Jordan.

Vergleich

EA Sports, so weit das Auge reicht! *NBA 2001* ist dank der schöneren Optik und den vielfältigen Spielmodi besser als sein Vorgänger, kommt aber nicht ganz an das nahezu perfekte Gameplay von *NHL 2001* heran. Ein Prozentpünktchen dahinter rangiert das etwas innovationsarme, aber dennoch vorzügliche *FIFA 2001*.

NHL 2001	90%
NBA Live 2001	89%
FIFA 2001	88%
NBA Live 2000 (abgewertet)	86%

stellt allerdings der Franchise-Modus dar. Als Trainer, Spieler und Teammanager in Personalunion betreuen Sie ein Team Ihrer Wahl über mehrere Jahre. Sie können Spielerbeobachter anheuern, Spieler kaufen und draften – und müssen dabei immer schön Ihr Budget im Auge behalten. Wer den reizvollen Manager-Part lieber außer Acht lassen möchte, kann natürlich auch den „einfachen" Saison-Modus starten.

Schöner geht's nimmer!

Was die Aktualität der Mannschafts- und Spielerdaten angeht, hat EA Sports dieses Jahr ganze Arbeit geleistet. Sämtliche Kader sind aufgrund der späten Veröffentlichung auf dem aktuellen Stand. Außer mit den gängigen NBA-Mannschaften dürfen Sie diverse All-Star-Teams auf Punktejagd schicken. Nostalgiker können sogar in die Haut der NBA-Legenden Michael Jordan, Magic Johnson, Larry Bird oder Wilt Chamberlain schlüpfen. Dank der erneut superben Grafik lässt sich jeder Spieler anhand seines Gesichtes einwandfrei identifizieren – echt genial! Abgesehen davon ist die Grafik auch sonst ein echter Hingucker und im Vergleich zu *NBA Live 2000* noch einen Tick besser! Die Animationen der Basketballer, sei es beim Dribbling oder Slam-Dunk, sind butterweich und überaus realistisch. Selbst die Spieler auf den Auswechselbänken verfolgen das Geschehen wild gestikulierend und die wirklichkeitsnahe Zuschauerkulisse lässt einen fast schon vergessen, dass man vor dem heimischen Bildschirm und nicht im Stadion sitzt. Aber auch die Soundausgabe verdient sich Bestnoten. Der Kommentator begleitet das Spielgeschehen souverän, der Soundtrack ist extrem cool und die Zuschauer sorgen für ein überaus realistisches Klangerlebnis.

Teilt Freud und Leid

Neben der noch besseren Grafik, den ausgefeilteren Spielmodi und der gewohnt komfortablen Steuerung gibt es aber auch Grund für ein klein wenig Unmut. Nach wie vor wurden bekannte Schwächen wie die viel zu vielen Rebounds und zu häufigen Blocks der Computergegner nicht ausgemerzt. Außerdem fühlen sich Profispieler in der höchsten Schwierigkeitsstufe nicht vollends gefordert. Gottlob gibt es noch den sehr stabilen Mehrspielermodus, der Matches gegen menschliche Kontrahenten via Internet und im lokalen Netzwerk erlaubt. Und jetzt ran an die Körbe!

Christian Sauerteig



Erkannt? Im All-Star-Team dürfen Sie unter anderem mit der Basketball-Legende Magic Johnson auf Korbjagd gehen.

Kommentar



Christian Sauerteig

EA Sports hat vollmundig den „großen Wurf" im Genre und echte Innovationen versprochen, was mir aber doch ein klein wenig zu dick aufgetragen scheint. Die Neuerungen sind klein, aber fein, das Spiel an sich nach wie vor perfekt und im Simulationsmodus im höchsten Maße realistisch. Die Grafik und die Animationen der Spieler sind sehr viel ansehnlicher als bei FIFA 2001 oder NHL 2001, wobei Letzteres aber über ein noch besseres Gameplay verfügt. NBA-Neulinge sollten unbedingt zuschlagen, Besitzer des Vorgängers abwägen, ob die in unserem Test erwähnten Neuerungen die Investition von knapp 80 Mark wert sind.



Fast alle Stadien der NBA-Teams wurden inklusive Werbebanden originalgetreu nachgebildet. Hier die Arena der Portland Blazers.

NBA Live 2001

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 700, 3D-Grafikkarte, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	1-2 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	645 MB/ca. 170-445 MB
Internet:	www.electronic-arts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Mitte März 2001
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Basketballsimulation**
Testversion:	**US-Verkaufsversion**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**92%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**92%**
Einzelspieler:	**89%**

» Fast so schön wie im Fernsehen! NBA Live 2001 setzt erneut Maßstäbe im Genre, ein Pflichtkauf für Fans! «

Wer bremst, verliert!

Selten passte diese Phrase besser auf ein Rennspiel als auf Eidos' ordentliche, aber wohl zwei Jahre zu spät veröffentlichte F1-Simulation World Grand Prix 2000. Aber lesen Sie selbst ...



Das war super, Mann: Hier fliegen die Funken und mit ihnen unser Konkurrent von der Strecke.

Echte Profis entscheiden sich im öden Hauptmenü garantiert gleich für den Grand-Prix (Simulations-Modus) und dürften den Arcade-Modus zunächst links liegen lassen. Haben Sie ein Rennteam der letztjährigen F1-Saison und den dazugehörigen Fahrer mitsamt seinem Rennboliden ausgewählt, macht sich auch schon Ernüchterung breit. Denn bevor es auf die Rennstrecke geht, müssen Sie zunächst eine Super-Lizenz erwerben und in der F1-Fahrschule das Beschleunigen, Bremsen und Lenken üben. Vermutlich werden hier bereits beim Anfahren an der Startampel 95 Prozent aller Spieler *F1WGP 2000* verfluchen, weil sie den Motor abwürgen. Eine weiterführende Erklärung sucht man leider vergebens, so dass das altbekannte „Learning by doing" der einzige Weg aus der Klemme ist. Haben Sie die Super-Lizenz endlich in der Tasche, dürfen Sie echte Rennen fahren. Der Simulationsmodus wird seinem Namen leider weder hinsichtlich der Steuerung noch des Fahrverhaltens gerecht – von der Fahrphysik ganz zu schweigen. Die Rennwagen driften über den Asphalt wie feuchte Seifenstücke über den Badewannenboden und sind von einer realistischen Simulation des Renngeschehens weiter entfernt als Minardi von der Konstrukteurs-WM.

You drive me crazy

Die Alternative ist der Arcade-Modus, der Fahrspaß ohne Reue bietet und gerade Gelegenheitsspieler eine Zeit lang unterhalten dürfte. Leider merkt man dem Spiel deutlich an, dass es sich um eine Konsolenumsetzung handelt – dazu noch um eine ziemlich lieblose. Die klobige Grafik ist vollkommen veraltet und allenfalls zweckmäßig, andauernd fliegen einem blinkende Pfeile um die Ohren – *Extreme G* lässt grüßen. Die Steuerung wiederum ist sehr großzügig und verzeiht viele Fahrfehler. Bremsen ist vollkommen unnötig. Den Vogel schießt allerdings der Kommentator ab, der in Stadionsprecher-Manier das Geschehen begleitet. Wer einen Kontrahenten von der Strecke schießt, erntet ein „Das war super, Mann!", Ausflügen ins Kiesbett folgt der Hinweis „Komm zurück auf die Strecke, Mann!" und bei Überholmanövern heißt es natürlich, „Bleib dran, Mann!". Oh Mann ...

Christian Sauerteig



Die Cockpit-Perspektive: Neun Meter vor uns fährt Johnny Herbert.

Kommentar

Christian Sauerteig

Mit F1WGP 2000 verhält es sich wie mit Zladko und Mosi beim diesjährigen Grand-Prix-Vorentscheid: Sie kamen einfach zwei Jahre zu spät. Die altbackene Grafik der lieblosen Konsolenumsetzung lockt heutzutage keinen Mechaniker mehr aus der Boxengasse und der Simulationsmodus ist im Vergleich zu F1 Racing Championship ein Witz. Wenigstens bleibt der Arcade-Modus mit seiner simplen Steuerung eine Zeit lang unterhaltsam. Mehr aber auch nicht!

F1 World Grand Prix 2000

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joypad, Lenkrad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	265 MB/ca. 230 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Eidos UK
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Lieblose Konsolenumsetzung mit veralteter Technik, keine Konkurrenz für F1 Racing Championship! «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta von Februar
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	52%
Sound:	48%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	50%

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Anschrift des Abo-Service
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion
Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag
COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck
Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-345
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

ANZEIGENBERATUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)
Jasmin Zemsch (-345)

ANZEIGENASSISTENZ:
Annett Heinz (-345)

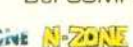
Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 2000: 146.449 Exemplare

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290
VKZ B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem





Die PC ACTION 05/2001 erscheint am 18. April 2001

Spielerforum

Seite 114

Age of Empires 2

Alles für AoK-Fans: neue Spielkarten, Screensaver und Bildschirmhintergründe.

Seite 104

E-Sport



Judgement-Day-Video und -Demos: Nationenkampf USA-Deutschland in Unreal Tournament.

Inhalt



Auf der Cover-CD

Age of Empires 2
Neue Karte: ES@ShipWreck, Age-of-Kings-Bildschirmschoner, Diverse Hintergrundbilder für den Desktop

Anstoss 3
Patch 1.40

Command & Conquer
FinalAlert 0.98 Alpha 3, FinalAlert DLLs, FoxWare2000, Westwood Map Pack, Karten von Fans

Diablo 2
Low-CPU-Mod

Die Sims
Küchen-Set, Wohnzimmer-Sets

E-Sports
UT-Server-Demos und Videotrailer des „Judgement Day"

FIFA 2001
Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats

Flugsimulationen: CFS 2
Heinkel He-177 A-5 „Greif" für CFS 2

Grand Prix 3
Advanced Physics Editor, Log-Tool

GTA
Karte des Monats, Neue Fahrzeuge, STY-Flash-Editor, GXT-Flash-Editor (alles GTA 2), GTA-3-Wallpaper

Half-Life – Counter-Strike
Neuer Half-Life-Patch, Trash Script 2.0 (deutsch), Half-Life-Demo-Patch, CS-Demo mTwlpca vs Matrix, CS-Demo von mTw.pcalcracken

Need for Speed
Videoschnipsel (Motor City Online), Neuer Patch zu NFS 4, Kitcar (NfS 4), Colt Seavor's Truck (NfS 4), Cobra '70 D (NfS 4)

NHL 2001
Blomman Editor

Starcraft
Wormcraft, Lost Temple Desert, Neue Karte zu Lost Temple, Mercenaries-2-Karte

Star Trek Voyager Elite Force
DM-Map Pharo, CTF-Map Redsea, EF-Wallpaper

Unreal Tournament
Frag°Ball-Fußball-Mod, DM-Timor, CTF-Map-Pack

Spielerforum

Half-Life

Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt alias mTw|Speiky
18 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

*„Die AoO-LAN-Party (Alfeld on Overkill) war direkt in meinem Heimatort. Wir, das mTw.pca-Team, hatten viel Spaß und konnten sogar gewinnen. Das erste LAN-Party-Wochenende, bei dem ich in meinem eigenen Bett geschlafen habe. Es war sooo schöööön ..." *träum**

Gerenderte Spielszene aus Frontline Force: Der Capture Point gehört uns. Nachdem wir den Gegner aus der Ferne mit dem Scharfschützengewehr ausgeschaltet haben, sichern wir die Stelle.

Auf CD-ROM

Neuer Half-Life-Patch
Das Update für die deutsche Version von Half-Life bringt Ihr frisch installiertes Half-Life auf die Version 1.1.0.4.
ghl1104.exe

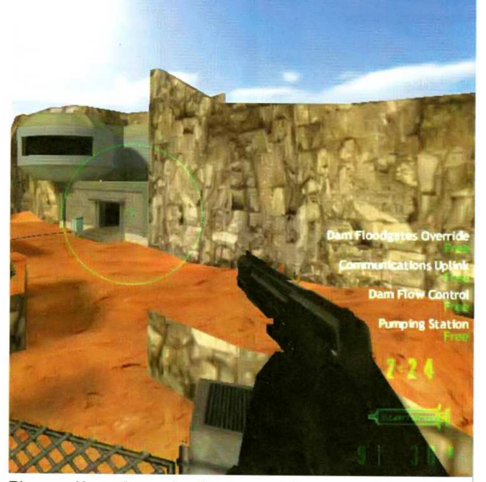
Trash Script 2.0 (deutsch)
Trash ist eine Sammlung von Skripten, die vieles per Knopfdruck erledigen. U. a. neu in dieser Version 2.0: Mit einer Taste können Sie Granaten auspacken, werfen und dann wieder die beste Waffe aktivieren.
deu-trash-scriptv2.exe

Half-Life-Demo-Patch
Mit diesem Update können Sie endlich wieder Ihre Demo-Videos (*.dem) anschauen.
ucpatchv2.exe

Demo mTw.pca vs Matrix
Sie wollten immer schon mal sehen, wie die Jungs vom mTw.pca-Team in einem Clanwar spielen? mTw.pca|Scorp hat für Sie eine Demo aufgenommen.
273_mTwvsMatriX-pov Scorp.zip

Demo von mTw.pca|cracken
Eine Demo von mTw.pca|cracken auf einem Free-for-all-Server.
279_fun.zip

zusätzlich nur auf DVD
Mods: Counter-Strike 1.0, Frontline Force (volle Version), Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0; **Maps:** PCA-Map-Pack, cs_assault2k; **Extras:** The ODD Bot, Bot-Pack.



Die neue Karte Ascension Dam verspricht spannende Scharfschützen-Duelle. Wir zielen auf den Eingang des Bunkers.

Frontline Force

Die neue Version des *Frontline-Force*-Mods (1.2) ist fast fertig. Es stehen zwei weitere Waffen und sechs Karten (Maps) zur Verfügung. Außerdem haben die Entwickler Fehler ausgemerzt. Wann 1.2 erscheint, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Mehr Information: www.frontlineforce.com. *FF 1.1* finden Sie auf der DVD.

Wo bleibt CS 1.1?

Nachdem das Team von CS.net einen neuen Serverhost gefunden hat, ließ es sofort verkünden, dass immer noch kein Veröffentlichungstermin der neuen *Counter-Strike*-Version 1.1 in Sicht sei. Des Weiteren



treiben böse Buben in der Online-Welt ihr Unwesen. Haben Sie auch die Nase voll von Leuten mit „Speedhack“ (Cheat für schnelleres Laufen) oder „Wallhack“ (durchsichtige Wände)? Wollen Sie endlich mal wieder auf einem Server mit gleichen Voraussetzungen spielen? Dann gefällt Ihnen sicher PunkBuster (www.punkbuster.com). Das Anti-Schummel-Programm ist mittlerweile auf vielen Servern installiert. Laden Sie einfach den Client herunter und installieren Sie ihn auf der Festplatte. Die Software hält sich von alleine auf dem neusten Stand und holt sich alle zwei bis drei Tage automatisch einen Patch.

„Onkel Doc, hier hat jemand Magenverstopfung!“ Freundlich wie wir sind, haben wir das große „Werkzeug“ mitgebracht. ;-)

Die Servernamen sind deutlich gekennzeichnet (Beispiel: Servername – PunkBuster REQUIRED). Starten Sie PunkBuster und verbinden Sie!

Demo-Bug ade!

Sie haben auch Probleme bei selbstlaufenden Demos von *Half-Life* oder *Counter-Strike*? Sie bekommen die Fehlermeldung „Unknow consistency type“? Dann haben wir die Lösung! Mit einem kleinen Programm können Sie sich endlich wieder Ihre Videos (*.dem) anschauen. Sie finden die Software auf unserer Cover-CD.

Matrix-Mod

Lange war es still um den Matrix-Mod. Die offizielle Website ist immer noch „Under Construction“ und nur das Forum ist online. Allerdings sind Screenshots der Models von Trinity und Morpheus auf www.planethalflife.com veröffentlicht worden.

Tipps für den Download

Counter-Strike ICQ Sounds
Download Mirror: www.netzgames.de/soundcenter1/ICQSounds.html
Die Jungs von www.netzgames.de haben eine neue Generation der ICQ-Sounds (www.icq.com) veröffentlicht. Herunterladen lohnt sich!

Realbot Beta 2
Download Mirror: http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planethalflife/csbots/rb_beta2.zip
Die neue Version des Realbots ist erschienen. Die Bots können jetzt verschiedene Kampftechniken anwenden und haben ein verbessertes Navigationssystem.

Server für alle

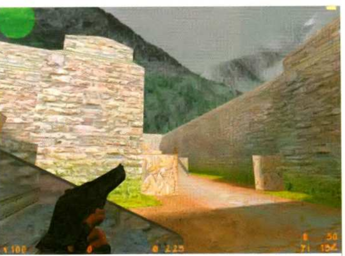
Sie sind auf der Suche nach einem *CS*-Server, wo Sie mit Ihren Freunden Clanwars und Trainingsspiele absolvieren können? Wir haben für Sie ein Angebot gesucht. Nach einer langen Vorbereitungszeit ging Gamigo-Strike an den Start. Ab sofort können Sie für 149 Mark Server mieten. Mehr Informationen finden Sie unter www.gamigostrike.de.

Buch zu CS

PC-Action-Leser Oliver Erb arbeitet an einem *Counter-Strike*-Buch. Unter www.erb-net.de.cx dürfen Sie schon mal reinschnuppern ...

Außerdem

/// Eine **weitere offizielle Seite des CS-Teams** geht online. Auf http://csradio.counter-strike.net/ finden Sie Informationen über **CS-Radios**, die Ihnen an langweiligen Abenden die Zeit vertreiben. Einfach mal vorbeisurfen und reinhören! /// Eines der bekanntesten deutschen Online-Radios ist **F-X Radio**. Information zur Sendezeit und mehr finden Sie unter www.fx-radio.de. /// Der **Preis** für die Verkaufsversion von **Counter-Strike 1.0 fällt** weiter. Bei www.amazon.de kostet es 29,99 Mark. /// Ideal für **Einsteiger**: Das Team von **C-S.de** hat sich die Mühe gemacht und eine **Fragen-und-Antworten-Liste** zusammengestellt (www.counter-strike.de/help/faq/). /// CS-Liga-Finale (www.cs-league.net/de) zwischen DkH und FS: In einem spannenden und sehr fairen Spiel setzte sich **Deutschlands kranke Horde** auf beiden Maps durch und ist damit Deutschland-Sieger. **Gratulation!** ///



Die neue Version der Map de_aztec für Counter-Strike 1.1 hat neue Texturen.



Wie kommen wir auf die Kiste? Das Comic-Bild zeigt, was bei Counter-Strike alles möglich ist.

Unreal Tournament

Unser Experte Björn Jensen informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Björn Jensen aka mTw.pcalE@rN
20 Jahre, Azubi
http://www.planetmtw.de
ICQ: 81515718

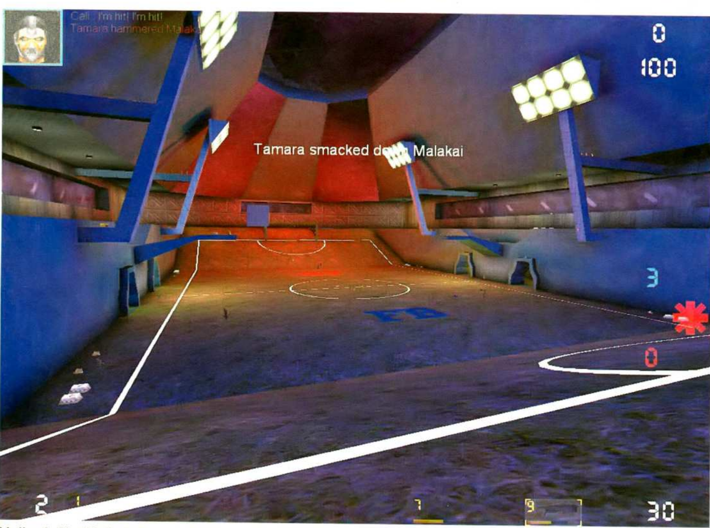
„Der Judgement Day war für mich das Größte. Ich hoffe, solche Events wird es in Zukunft öfters geben. Das bringt uns immer ein kleines Stückchen näher zum wahren E-Sport."

Kampf der Länder

Normale Ligen und Meisterschaften gibt es in der *UT*-Szene wie Sand am Meer. Doch nun kommt mal etwas völlig Neues. Durch einen simplen Vorschlag im Unreal Forum Deutschland (www.time2die.de/ufd/), der eigentlich eher als Witz gedacht war, wurde eine Idee zur Wirklichkeit. Nicht die üblichen Clans treten in dieser Meisterschaft gegeneinander an, sondern ganze Bundesländer. Auf Interesse ist das Projekt in der gesamten Szene gestoßen. Jeder möchte für das eigene Bundesland sein Bestes geben und es mit Ehre zu Ruhm führen. Die einzelnen Bundesländer haben für ihr Team eigene Internetseiten (Homepages) erstellt, um neugierigen Spielern einen Einblick in das Team zu verschaffen. Falls ein Gebiet nicht genügend Leute zusammenbekommt, sind Fusionen zwischen zwei nicht so stark besetzten Ländern geplant. Die Vorbereitungen laufen auf vollen Touren, so dass der Start nicht mehr lange auf sich warten lässt. Wir halten Sie über kommende Ereignisse auf dem Laufenden.

Frag*Ball

Auf dem Markt der Mods und Mutatoren herrscht zurzeit Hochbetrieb. Fast jeden Tag erscheinen neue Versionen, die in der Szene Anklang finden wollen. Jedoch schaffen es nur die wenigsten, bekannt zu werden. Aus diesem Anlass stellen wir in dieser Ausgabe einen Mod vor, der sicherlich für viele Spieler eine interessante Alternative zum sonstigen Metzeln darstellt: Frag*Ball. Wie der Name schon sagt, hat dieser Mod mit einem Ball zu tun und ist im Grunde eine Nachahmung des normalen Fußballspieles. Gespielt wird in zwei Teams, Rot und Blau, die natürlich versuchen, den eigenen Ball ins gegnerische Tor zu befördern. Die Maps sind jeweils parallel aufgebaut, ähnlich wie beim Capture-the-Flag-Modus. Es stehen Fußballfelder oder auch normale Maps zur Auswahl. Zu Spielbeginn startet jedes Team am eigenen Torbereich und kann sich zunächst mit Waffen versorgen. Nach wenigen Sekunden fliegt der Ball in die Mitte des Spielfeldes, wo ihn einer der Spieler einsammelt. Ein Ballsymbol über dem Kopf des jeweiligen Spielercharakters zeigt den Besitz des Balles an. Um den Ball letztendlich ins Tor zu bugsieren, läuft der Spieler ähnlich wie ein gestochenes Kaninchen. Die Schussstärke lässt sich mit dem Laden des Impact Hammers einstellen. Je länger Sie also diesen laden, umso stärker schießen Sie den Ball von sich. Zusätzlich kann der Ball mit jeder Waffe aus seiner Flugbahn geschossen werden, um einen Tortreffer zu verhindern. Die Schwierigkeit bei diesem Mod liegt darin, den Ball erst mal an den Mann zu bringen bei dem ganzen Auf- und Abgehüpfe im Spiel. Ob dieser Mod nun wirklich Zukunft hat, ist sicherlich nicht vorbestimmbar. Interessant und witzig ist er aber allemal.



Hallenfußball? Auf diesem Feld aus dem Mod Frag*Ball kämpfen zwei Mannschaften um Tore.

Auf CD-ROM

Frag*Ball
Ein dem Fußball ähnlicher Mod
Fragballumod.exe

DM-Timor
Deathmatch-Map mit aufwendigen Regeneffekten
DM-Timor.exe

CTF-Mappack
Schöne thematische CTF-Map
Nocturnectf.exe

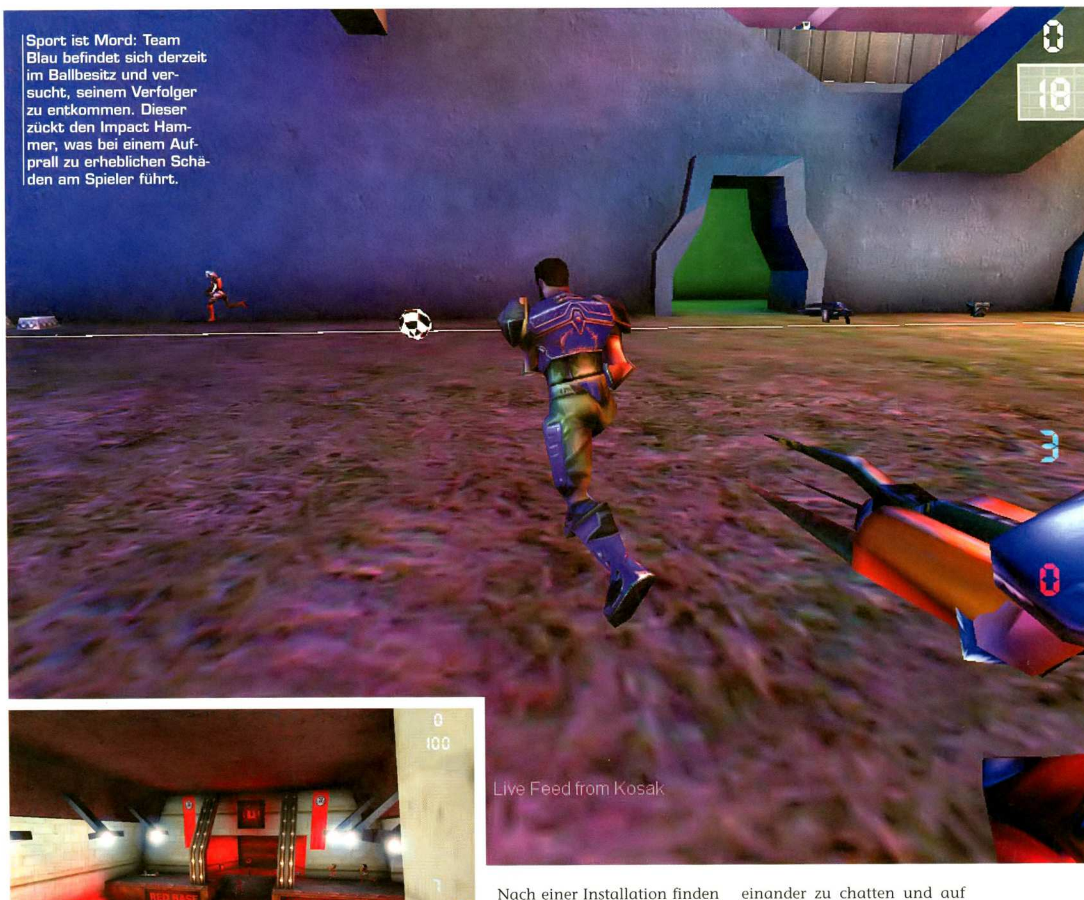
zusätzlich nur auf DVD
UT Bonuspack, UT Inoxxpack, Unreal Fortress, UT Patch 436, UT Bonuspack 4, UT Jailbreak, Frag*Ball

Außerdem

/// Auf www.fraggers.de wartet ein neues Online-Portal auf Sie. Dort sind in Zukunft **Infos zu allen Online-Szenen** zu finden. /// Die **Hilfe bei Editorproblemen** ist nun wieder online: www.unrealed.de. /// Für einen **eigenen Warplaner oder ein eigenes Forum** sollten Sie www.clanintern.de besuchen. /// Ein dickes **Demolager** finden Sie auf www.mymtw.de. ///

UND – Unreal News Deutschland

Nachdem sich das UFD (Unreal Forum Deutschland – www.time2die.de/ufd) und die ULD (Unreal Liga Deutschland – www.time2die.de/ufd) als solides, organisiertes System erwiesen haben, startet jetzt die dritte Runde. Die UND (Unreal News Deutschland – www.time2die.de/und) soll mehr sein als eine normale Seite. Berichtet wird nicht nur über die News aus der *Unreal Tournament*-Szene, sondern auch über das, was die Spieler selbst anspricht. So behandelt die UND zum Beispiel auch Grafikkarten-Tests, Ligaberichte und Spielberichte – kurz gesagt ein-



Sport ist Mord: Team Blau befindet sich derzeit im Ballbesitz und versucht, seinem Verfolger zu entkommen. Dieser zückt den Impact Hammer, was bei einem Aufprall zu erheblichen Schäden am Spieler führt.

Notfall in der roten Basis. Einem Spieler vom blauen Team ist es gelungen, die Verteidigung zu durchbrechen, und er nähert sich dem roten Tor, das sich in dem Bruchteil einer Sekunde öffnen wird.

fach alles, was ein Zockerherz interessiert. Zusätzlich versorgt Sie diese Internetseite mit Interviews einiger Prominenten der Szene.

Auf der Seite selbst können Sie an aktuellen Abstimmungen teilnehmen, auch ohne vorher die lästige Registrierung abschließen zu müssen. Das Team von UND sucht immer noch freie Mitarbeiter, die bereit sind, News und Berichte zu schreiben. Falls Sie sich also für so einen Posten als tauglich befinden, sollten Sie einmal die Seite unter die Lupe nehmen.

UT-Portal

Das *UT*-Portal (www.portal4ut.de) ist eine neue Möglichkeit, auf Server zu gelangen. Nach einer Installation finden Sie sich auf einer selbst kreierten Map (Spielkarte) mit 100 Ausgängen (Teleportern) wieder. Jeder dieser Ausgänge führt auf einen anderen Server, der vorher vom Server-Admin angemeldet wurde. Das Besondere daran ist, Sie können sich vorab mit Freunden im *UT*-Portal verabreden und gemeinsam einen der vielen Server besuchen. Die Entwickler dieses Portales zu ihren Plänen:

„Das Ziel unseres Teams von Mappern und Scriptern ist es, der virtuellen Gemeinschaft der *UT*-Spieler eine Plattform zu schaffen, die es innerhalb des Spiels ermöglicht, sich zu treffen, zu verabreden, miteinander zu chatten und auf Freunde zu warten, während man ein wenig Smalltalk mit anderen Spielern macht, und letztlich direkt vom Portal aus auf den gewünschten Spielserver zu wechseln."

Weitere Features sind in Planung, wie mindestens 100 Direktteleporter auf die bekanntesten *UT*-Server der verschiedenen Mods (DM, TDM, CTF, TO ...), aktuelle Infos über die angeschlossenen Server (Map, Spielerzahl ...), 1on1-Tagessieger sowie ein veränderter HUD (Waffenanzeige, Healthanzeige, Fraganzeige).

Der Erscheinungstermin des *UT*-Portals ist auf Ende Februar/Anfang März festgelegt.

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth alias mTw|pca-phomeXa
21 Jahre, Zivi aus Oberhausen
www.esport-today.com
phomexa@project-esport.com
ICQ: 3048893

„Der Judgement Day war ein voller Erfolg. Der Besuch einer solchen ‚LAN-Party' lohnt sich auch für unerfahrene Spieler, weil dort viel über Spieltaktiken gesprochen wird."

The Judgement Day





Auf Einladung der Net-Games AG spielten im Münchener Botanikum der US-Clan Dark Disciples (links) und das deutsche Team mTw|pca (rechts) um die Krone des UT-Turniers „Judgement Day".

Der Tag der Entscheidung

Es ist wie in jeder Sportart: Seitdem sich Ego-Shooter weltweit als Online- und LAN-Wettkampfspiele etabliert haben, wollen es alle wissen. Wer sind die stärksten Spieler? Jede Nation und jeder Kontinent nimmt für sich in Anspruch, die besten Cracks zu haben. Besonders zwischen Amerikanern und Europäern schwelt diese Auseinandersetzung in der E-Sport-Szene seit langem. Überprüfen lässt sich das unter fairen Bedingungen freilich selten. Der Ping-Unterschied (die Verzögerung vom eigenen PC bis zum Spiele-Server) ist für eine Partei immer von Nachteil, je nachdem, in welchem Land sich der Server befindet. Die Frage nach den besten E-Sport-Mannschaften lässt sich wohl kaum jemals wirklich beantworten – außer, alle infrage kommenden Teams würden in einem lokalen Netzwerk gegeneinander antreten. Zumindest für zwei der mutmaßlich besten *UT*-Clans ermöglichte die deutsche Niederlassung der Net-Games AG (www.net-games.de) einen direkten Vergleich. Am 10. Februar lud das Unternehmen zwei der besten *Unreal Tournament*-Teams nach München ein, um sich im LAN-Spiel miteinander zu messen. Der Clan „Dark Disciples" (ÐÐ) ging für die USA an den Start, Mortal-Teamwork| PC-Action (mTw|pca) repräsentierte Europa. Der „Judgement Day" (Tag der Entscheidung), so nannten die Organisatoren diese Veranstaltung, sollte Klarheit bringen, welches der beiden Teams über die größere Spielstärke verfügt.

Beide Teams trafen sich in der stilvollen Dschungel-Atmosphäre des Münchener Botanikum, um endlich das zu zeigen, was sie schon so lange trainieren: perfektes Teamspiel. Über 200 Besucher, zum Teil sogar aus Dänemark und Italien angereist, wollten diesen Showdown live miterleben: Wer würde das bessere Ende für sich haben? Europa oder Nordamerika? Zwei Projektionsgeräte übertrugen jeweils die Spielersicht eines Teams auf große Leinwände, so dass alle Zuschauer beste Sicht aufs Wettkampfgeschehen hatten. Die Spannung vor dem auf fünf Spiele (Best of Five) angesetzten Wettbewerb übertrug sich von den Spielern auch auf die Zuschauer. Keines der beiden Teams wusste, wie stark der Gegner wirklich ist. Die Zeit der Entscheidung nahte, als die beiden Clans an den vernetzten Spiele-PCs Platz nahmen.

Lasset die Spiele beginnen ...

Die Dark Disciples hatten sich als erste „Wettkampf-Map" für DM-Tempest entschieden. Der erste Punkt auf DM-Tempest sorgte gleich für Belusti-

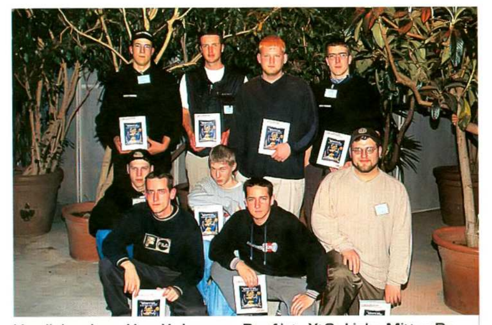
Auf CD-ROM

UT-Demos
Server-Demos des „Judgement Day"
mtw_dd_curse_server.exe
mtw_dd_deck_server.exe
mtw_dd_tempest_server.exe

Videotrailer
Ein kurzer Videozusammenschnitt des „Judgement Day"
tjd-trailer.exe

zusätzlich nur auf DVD
Tutorial: CS-Strafejumps für alle,
UT-Demo: mTw|pca – Deck16]
[- Clanbase Winter 2000 Finale

gung unter dem Publikum. Ein mTw|pca-Spieler erwischte den Gegner, kurz bevor er den wichtigen Schildgürtel einsammeln konnte, mit einem Schuss aus der Bio-Rifle. Lange Zeit sah es jedoch nach einer ausgeglichenen Partie aus, bei der die Amerikaner trotz des unrühmlichen Bio-Rifle-Treffers in der Anfangsphase den besseren Start erwischten. Dennoch gelang es mTw|pca seine Team-Taktik konsequent auszuspielen, mehr und mehr aufzuholen und sich am Ende mit 118 : 81 Punkten doch noch deutlich durchzusetzen. Unter dem großem Applaus der Zuschauer gingen die Spieler aufeinander zu, um sich beiderseits zu dem spannenden Spiel zu beglückwünschen. Nach einer kurzen Regenerations-Pause ging es in die zweite Runde. mTw|pca wählte als Map DM-Deck16][, das Paradestück des deutschen Clans. Nach einem sehr hektischen Spielbeginn, in dem die Führung hin und her wechselte, gelang es mTw|pca, sich langsam abzusetzen und ĐĐ verlor das Match mit 178 : 61. Den Scharfschützen-Fähigkeiten von mTw|pca konnte das US-Team auf einer so weitläufigen Map mit wenig Deckungsmöglichkeiten nichts entgegensetzen. Damit war der europäische Vertreter im Zwei-Nationen-Kampf bereits mit 2:0 in Führung gegangen, so dass die Amerikaner die nächste Runde unbedingt gewinnen mussten, um sich noch eine Siegchance offen zu halten. Doch auch das dritte Spiel auf DM-Curse][entschieden die wie entfesselt aufspielenden Deutschen für sich, selbst wenn der Sieg mit 157 : 117 knapper ausfiel. Im Grunde war der „Judgement Day“ damit entschieden. In freundschaftlicher Atmosphäre einigten sich aber beide Teams darauf, die zwei noch ausstehenden Matches ebenfalls noch zu spielen. Doch auch in der „Kür“ gelang es den Dark Disciples nicht, die europäische Spitzenmannschaft in Bedrängnis zu bringen. mTw|pca gewann die Maps DM-Turbine mit 168 : 91 und DM-Liandri mit 171 : 86 und brachte damit einen deutlichen 5:0-Sieg nach Hause. Als großes Dankeschön wurde allen zehn Spielern vom Veranstalter Net-Games ein von Epics Entwicklungschef Jay Wilbur handsigniertes Exemplar von *Unreal Tournament* überreicht. Doch damit sollte dieser E-Sport-Abend noch lange nicht zu Ende sein.



Von links oben: Horn¥, Iceman, Ron1jet, XtC. Links Mitte: DonalD, Mitte: Half, von links unten: E@rN, LarZ, BigPoppaHump.

Der zweite Länderkampf

Es folgte ein weiteres wichtiges Ereignis für die europäische *UT*-Gemeinschaft. Zwei Top-Mannschaften, -X- aus Dänemark und Ocrana aus Deutschland, sollten das Winner-Bracket-Finale (Finale der Gewinner-Clans) des UTI-Cups (Unreal Tournament Invitational) im „Best-of-Three-Modus“ gegeneinander ausspielen. Nach einer längeren Einspielphase, um sich an den Netzwerk-Ping zu gewöhnen, starteten die Konkurrenten mit der ersten Map DM-Gothic. Es folgte ein von Anfang bis Ende sehr spannendes Match, in dessen Verlauf beide Teams lange Zeit ebenbürtig waren. Kurz vor Ende der Partie gewann Ocrana die Oberhand und konnte das Spiel mit 89 : 80 knapp für sich entscheiden. Im zweiten Spiel zeigte Ocrana seine ganze Spielstärke und besiegte -X- mit 128 : 103 in der Map DM-Turbine. Damit steht Ocrana als erster Finalist des UTI-Cups fest. Der zweite wird nun zwischen dem dänischen Clan -X- und dem Gewinner des Losers-Bracket-Finale (Finale der Verlierer-Clans) ermittelt. PC Action wird darüber weiter berichten.

Nach dem großen E-Sport-Showdown herrschte wieder gelöste Stimmung im Münchener Botanikum und Spieler wie Zuschauer diskutierten bis spät in die Nacht über Spieltaktiken, Teamplay und die weltweite *UT*-Szene. Die Frage, welche Nation die stärksten *Unreal Tournament*-Mannschaften stellt, war aber endlich geklärt – zumindest für diesen Abend.

Neues aus der E-Sport-Szene

CPL setzt UT

Beim zweiten CPL-Turnier dieses Jahres, das vom 21. bis zum 24. Juni 2001 in Dallas stattfindet, wird nicht mehr der aktuelle id-Shooter zum Einsatz kommen. Stattdessen gibt es ein hoch dotiertes Turnier für *Unreal Tournament*.
Info: www.thecpl.com

Unreal-News Deutschland

Es gibt eine neue Homepage rund um das Thema *Unreal Tournament*: die Unreal News Deutschland. Hier finden Interessierte neben Nachrichten auch Dateien, Kolumnen, Berichte und alles Weitere, was man sich als *UT*-Spieler wünschen kann.
Info: www.time2die.de/und/news.php

Spielerprofile

Mortal-Teamwork|PC-Action

mTw.pca|Horn¥:
Waffen: Sniper, Shock Rifle
Beste Map: Deck 16][
„Der von Net-Games organisierte Judgement-Day-Event war meiner Meinung nach ein erster wichtiger Schritt in Richtung Pro-Gaming.“

mTw.pca|DonalĐ:
Waffen: Rocket Launcher, Minigun
Beste Map: Liandri
„Ich hoffe auf weitere Events dieser Art, die UT und generell das Gaming nach vorne bringen.“

mTw.pca|E@rN:
Waffen: Rocket Launcher, Shock Rifle
Beste Map: Tempest
„Das war der beste Event seit langem. Wir werden die Jungs wohl auf der CPL in Dallas wiedersehen.“

mTw.pca|duFF:
Waffen: Rocket Launcher, Pulse Rifle
Beste Map: Turbine
„Der beste Event, den ich je erlebte. Die Organisation, die Location, alles stimmte. Ein Lob an Net-Games.“

mTw.pca|XtC:
Waffe: Flak Cannon, Rocket Launcher
Beste Map: Tempest
„Wir konnten den Amerikanern unsere europäische Spielstärke beweisen. Es war aber auch eine fantastische Sache, die vielen angereisten Spieler aus Dänemark, England und Italien einmal persönlich kennen zu lernen.“

Dark Disciples

ĐĐ-Iceman
Waffe: Shock Rifle
Beste Map: Deck16][



ĐĐ-BigPoppaHump
Waffe: Shock Rifle
Beste Map: Curse][

ĐĐ-Half
Waffe: Shock Rifle
Beste Map: Deck16][

ĐĐ-Ron1jed
Waffe: Shock Rifle
Beste Map: Curse][

The Judgement Day – Die Ergebnisse

Mortal Teamwork vs. Dark Disciples	
Spiel 1: Tempest	118 : 81
Spiel 2: Deck16	178 : 61
Spiel 3: Curse	157 : 117
Spiel 4: Turbine	167 : 91
Spiel 5: Liandri	171 : 86
UTI Winner Bracket Final	
Ocrana vs. -X-treme	
Spiel 1: Gothic	89 : 80
Spiel 2: Turbine	128 : 103

Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak-WtC" Philipp
34 Jahre, Online-Redakteur
http://www.d2watchtower.de
http://www.gamesweb.com
bryionak@gamesweb.com

„Nun ist es passiert: Mit dem Aus für die T-Online-Flatrate hat das Sterben der günstigen Internet-Zugänge seinen traurigen Höhepunkt gefunden. Wenn da nicht bald Alternativen kommen, sehe ich schwarze Zeiten für Online-Spieler anbrechen, auch im Battle.Net."



Der Druide beschwört einige kleine Wirbelwinde, die sich fächerförmig in Schussrichtung fortbewegen.

Auf CD-ROM

Low-CPU-Mod

Den Low-CPU-Mod von Ka'Shel gibt es nun bereits in der Version 008. Mit diesem Mod wurden Ressourcen fressende Effekte und Grafiken durch simplere ersetzt, so dass die Performance des Spiels massiv gesteigert wird.

low-cpu-mod008.exe

zusätzlich nur auf DVD

Diverse Mods

Neues zur Diablo 2 Expansion

Die Erweiterung soll unter dem Titel „Lord of Destruction" veröffentlicht werden. Blizzard ist nach eigenen Aussagen im Terminplan und erste Gerüchte machen die Runde, dass die Expansion noch vor der E3 im Mai erscheinen soll. Blizzard allerdings kündigt weiterhin als Termin das erste Halbjahr an. Dafür wurden einige neue Features bekannt: Wer sich schon immer darüber aufgeregt hat, dass die Automap einen Großteil des Bildschirms einnimmt und das Geschehen im Spiel zumindest teilweise verdeckt, könnte Grund zur Freude haben. Blizzard experimentiert zurzeit mit einer Minikarte, die im oberen rechten Bereich des Bildschirms angezeigt wird. Bestehende Charaktere aus dem Hauptspiel können nicht mehr zurück, wenn sie einmal die Expansion-Missionen angefangen haben. Aus Balancing-Gründen können Spieler der Erweiterung nicht mit den „normalen" *Diablo 2*-Jüngern zusammen losziehen. Allerdings wird es weiterhin möglich sein, für beide Varianten Charaktere zu erstellen. Blizzard beabsichtigt zudem, einige der weniger genutzten Fähigkeiten der fünf alten Charaktere zu überarbeiten, um neue Anreize zu schaffen.

Waffenwechsel leicht gemacht

Eines der interessantesten geplanten Features ist eine Neuerung im Inventarsystem. Demnach soll es möglich werden, zwei Waffensets im Inventar anzulegen und sie per Hotkey zu aktivieren. Eine Amazone könnte also sehr schnell zwischen Speer und Pfeil und Bogen wechseln, ohne das Inventar zu öffnen. Ersichtlich ist diese Neuerung an den Registern über dem Schild- und Waffen-



Mit den zehn Summoning-Skills kann der Druide unter anderem Wölfe, Raben, Geister und Bären beschwören.



Die Fallen der Assassine lassen sich entweder direkt auf die Gegner schleudern oder am Boden auslegen.

slot im Inventar. Barbaren können so zwischen Wurf- und Nahkampfwaffen umschalten, wodurch sich das Gameplay entscheidend ändert. In der Erweiterung sollen erstmals magische Wurfwaffen enthalten sein. Diese können Sie zwar nicht bei den Händlern kaufen, wenn Sie aber erst welche gefunden haben, dürfen Sie Ihren Vorrat im Laden immer wieder aufstocken. Zudem sollen die Söldner wesentlich stärker werden. Außerdem dürfen Sie Ihren Nichtspieler-Recken heilen und mit Waffen ausrüsten.

Die Skill-Trees

Wie die anderen Charaktere verfügen Druide und Assassine über jeweils drei Skill-Trees mit 30 Fähigkeiten. Der Druide beherrscht die Fähigkeiten „Summoning", „Shape Shifting" und „Elemental", die Assassine beschäftigt sich mit „Traps", „Martial Arts" und „Shadow Disciplines". Der Druide ruft Geister herbei, die die Fähigkeiten des Charakters verbessern, zum Beispiel indem sie die Attack-Rate erhöhen oder ähnliche Effekte wie die Auren des Paladin erzeugen. Des Weiteren kann er Raben, Wölfe und Bären herbeirufen, die wie die Golems und Skelette des Nekromanten an seiner Seite kämpfen. Ranken graben sich unter der Erde hindurch und attackieren alle Gegner, die ihm auf den Pelz rücken. Bei den Gestaltwandlungen schlüpft der Druide ins Wolf- oder Bärenfell. Als Wolf verfügt er über hohe Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit, als Bär über hohe Stärke und Lebensenergie. Die Elementar-Fähigkeiten teilen sich in Feuer- und Windmagie: Feuerkugeln rollen auf den Gegner zu, der Boden bricht unter ihm zusammen, Vulkane entstehen. Stürme hingegen beuteln den Gegner mit Kälteschaden, ähnlich wie die Kälte-Skills der Sorceress.

Fallen stellen einen kompletten Fähigkeiten-Baum der Assassine dar. Hierzu gehören zum einen Wurfgeschosse, die Feuer- oder Blitzschaden anrichten, zum anderen fest positionierbare Fallen, die von Gegnern ausgelöst werden, wenn sie sich nähern. Zusätzlich verfügt sie über Nahkampf-Skills und Masteries, die die Angriffe verstärken, sowie Special Moves, die den Gegner zurückwerfen oder zusätzlichen Schaden anrichten. Außerdem kommen eine Reihe passive und gruppentaugliche Skills hinzu, die die Angriffsfähigkeiten des Gegners beeinträchtigen oder die eigenen erhöhen. Wer sich auf einen offenen Betatest freut, dürfte allerdings enttäuscht werden. Weder ein offener noch ein geschlossener Betatest sind geplant. Im Falle der Erweiterung will Blizzard diesmal ausschließlich interne Tests starten.

Frustration Internet

Die Verbindungsprobleme im Battle.Net wollen einfach kein Ende nehmen. Wer in der Closed Europe Realm spielt, hat schon seit einiger Zeit keine große Freude mehr. Bereits seit Anfang des Jahres quälen Lags und vierstellige Ping-Werte die Spieler. Wurde am Anfang die Schuld noch zwischen T-Online und dem schwedischen Provider Telia, bei dem das europe.battle.net gehostet wird, hin- und hergeschoben, hat sich mittlerweile gezeigt, dass die Probleme eindeutig innerhalb des Routings bei Telia liegen. Speziell han-i1-pos1-0.telia.net sorgt immer wieder für ein Nadelöhr in der Kette. Die Frustration der Spieler wächst langsam, aber sicher zu rasender Wut. Von offizieller Seite wird über die Angelegenheit geschwiegen. Für weitere Probleme sorgte im Februar ein erneuter Hacker-Angriff auf die Battle.Net-Server und auch Blizzards Web-Server. Teilweise hatten die Spieler ernsthafte Probleme, sich überhaupt ins Battle.Net einzuloggen. Der langwierigen Einwahl folgten Verbindungsabbrüche und bizarre Fehlermeldungen. Wenn überhaupt, kam es meist erst spät in der Nacht zu einigermaßen akzeptablen Ping-Werten. Alle Welt wundert sich, warum Blizzard nicht eingreift und nachhaltig die Performance verbessert. Einige wenige Versuche bei der Änderung des Routings zeigten bisher jedenfalls keine nennenswerte Wirkung. Auch im Hinblick auf die kommende Erweiterung wachsen bei den Spielern die Sorgen, dass das Battle.Net durch die zusätzliche Belastung endgültig unspielbar wird. Blizzard sollte sich zu dem Thema langsam mal etwas einfallen lassen, um die Anhänger nicht endgültig zu vergraulen.



Beschworene Kreaturen beschützen diesen Druiden: Bär, Geist und Ranken greifen automatisch Gegner an.


Ein Flammenkreis zieht sämtliche Kreaturen in Mitleidenschaft, mit den beiden verzauberten Eisklingen wird der Rest erledigt.

Kurz-News

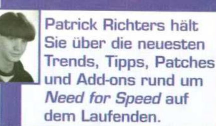
www.diabloitems.net sammelt die Daten der besten Gegenstände aus dem Battle.Net. Auf jeden Fall einen Blick wert, wenn Sie wissen wollen, wie gut Ihre eigene Ausrüstung im Vergleich ist. Eine weitere Sammlung gibt es unter www.diabloii.net/items/bestofd2.

Wer auf der Suche nach Modifikationen zu *Diablo 2* ist, wird bei www.phrozenkeep.com fündig. Nebenbei gibt es dort auch Tutorials, Tools und einige vorbereitete Mod-Komponenten.

Unter rip.gamers.de/game/game.htm finden Sie ein *Diablo 2*-Flashgame nach dem *Moorhuhn*-Spielprinzip. Es ist noch nicht ganz fertig, aber die ersten beiden Akte sind schon spielbar.

Unter www.blizzard.com/diablo2exp/wallpapers stehen zahlreiche Wallpapers zur *Diablo 2*-Erweiterung für den heimischen Desktop zum Download bereit.

Need for Speed



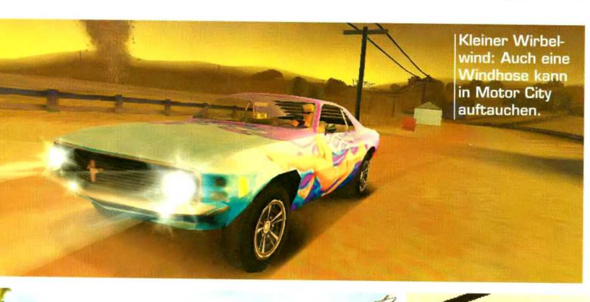
Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
17 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Ein Monat mit Lichtblicken und Schattenseiten für NfS-Fans. Dass zwei Mods für NfS 4 eingestellt wurden, stimmt nachdenklich. Dennoch lassen neue Informationen über NfS 6 und Motor City Online auf neuen Spielspaß zum Jahresende hoffen."

Neue Infos: Motor City Online

Das Thema ist wieder in aller Munde: *Motor City Online*, der *NfS*-Ableger mit Rollenspiel-Touch. Für beinahe ein halbes Jahr ließ EA nichts über das Online-Rennspiel verlauten. Nachdem der ursprünglich geplante Veröffentlichungstermin sang- und klanglos nicht eingehalten wurde, erhoben sich Stimmen, *Motor City* bleibe ein Papiertiger. Jetzt schürt EA wieder das Werbefeuer für den neuen Verkaufstermin im Spätsommer 2001. Der Hauptmodus von *Motor City* trägt jetzt den klangvollen Namen „Sim World": Als US-Online-Bürger ist es an Ihnen, diverse Aufträge zu erfüllen und sich gegen andere Spieler durchzusetzen. Im Einsatz sind mehr als 50 Lizenzen von Ford, Chevrolet und Chrysler sowie einige Fantasie-Wagen der 30er- bis 70er-Jahre (weitere sollen über das Internet angeboten werden). An zwölf virtuellen Örtlichkeiten finden Sie Rennpartner. Das erwirtschaftete Geld fließt in gut 1.000 zusätzliche Original-Teile für Ihr Auto. Wird Ihnen die Kiste zu langweilig, dürfen Sie sie über die „Motor City Gazette" verkaufen. Dank echter 4-Punkt-Wagen-Physik und flotter Grafik soll es auch während der Rennen an Realismus nicht mangeln. Neben von den Spielern organisierten Clubrennen hat EA Spielmodi wie den Arcade-Modus angekündigt, in dem man, ohne Furcht sein eigenes Auto zu zerstören, gegen andere Mitspieler Erfahrung sammeln kann. Klingt, als leisteten die Studios von Electronic Arts Seattle ganze Arbeit. Schade nur, dass alle Rennen ausschließlich online gefahren werden können. Mehr Infos finden Sie unter www.motorcityonline.com.



Kleiner Wirbelwind: Auch eine Windhose kann in Motor City auftauchen.

NfS 6: Ein Licht am Ende des Tunnels?

EA beglückt Anhänger der *NfS*-Reihe eigentlich jährlich mit einem neuen Teil der Serie. Der Fan fragt sich dieser Tage also nicht zu Unrecht, ob eine Veröffentlichung des *Hot Pursuit*-Nachfolgers *NfS 6* schon näher steht, als man vielleicht glauben könnte. Erste Hoffnungen keimten, als das Internetmagazin *MSXbox.com* im Februar ankündigte, man habe aus EA-nahen Quellen Informationen darüber erhalten, dass *NfS 6* einer der ersten auf der Xbox verfügbaren Titel sein werde. EA plane, zumindest zehn Spiele für eine Konvertierung auf die Xbox in petto zu haben.

Das sieht nach Geld und Motor City Online aus: Die Konkurrenz ist in der Tanke hängen geblieben.

Vorwärts: Der Spieler im rosa Cadillac kämpft sich vor.



Zähne an der Wagenfront und auf der Cover-CD: Der kleine Peugeot beißt sich nicht wegen der Lackierung tief in die Straße.



Vorabbilder vom Entwickler: Der Haul Truck dürfte nach Fertigstellung in NfS 4 zu einer fahrenden Schrottpresse mutieren.



Das Ende deutscher Mods?

Lange waren sie in Arbeit: die *NfS 4*-Mods NfS: Mercedes-Benz und NfS: BMW. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird daraus nun doch nichts: Beide Projekte wurden eingestellt. Dies beruht auf einer rechtlichen Problematik, die weit tragende Konsequenzen für die gesamte *NfS*-Szene haben könnte: Die Initiatoren des BMW-Mods baten die BMW AG um Unterstützung bei ihrem Vorhaben. Die erhoffte Zusage verwandelte sich jedoch in eine kleine Rechtsbelehrung. Die BMW AG habe Lizenzen für diverse BMW-Modelle an Software-Hersteller verkauft, so dass eine Erlaubnis zur Benutzung dieser unmöglich gegeben werden könne. Selbst wenn dieser Umstand nicht zuträfe, bedürfe es des Weiteren dennoch einer Lizenzierung der im Projekt verwendeten Modelle. Als Konsequenz entschlossen sich die Träger beider Projekte, ihre Arbeit einzustellen. Auch für andere Wagendesigner könnte dieses Ereignis Konsequenzen haben, denn sobald ein Auto veröffentlich wird, das beispielsweise „BMW" heißt und zudem auch noch einem BMW-Modell ähnelt, greifen die Markenrechte der jeweiligen Automobilhersteller. Hinzu kommt im Fall von *Need for Speed*, dass die Rechte für die technische Basis der Autos, also das Spiel, EA gehören. Ernüchterung kehrte so zum Beispiel in jüngster Vergangenheit in die Szene ein, da die Erstellung von Add-on-Wagen für *NfS: Porsche* aus lizenzrechtlichten Gründen von EA erschwert werden musste.

Erste Bilder: Haul Truck

Sie sind auf der Suche nach immer größeren Add-on-Autos für *NfS 4*? Sie wollen etwas, das die Dimensionen Ihres Bildschirms sprengt? Der argentinische Wagendesigner JP Racing scheint in diesem Fall das passende Auto für Sie zu haben: einen so genannten Haul Truck. Dieser mehrstöckige Baustellen-Gigant stellt ohne Probleme alles bisher Dagewesene in den Schatten. Auf ersten Vorab-Screenshots auf http://jpracing.nfsracer.com konnte man bereits den eindrucksvollen Größenunterschied zwischen einem Renault Clio und dem Haul Truck bestaunen. JP Racing hat noch mit kleineren Problemen zu kämpfen. So scheint der Haul Truck momentan noch über der Straße zu schweben, sprich es existiert kein visueller Bodenkontakt zwischen Fahrbahn und Rädern. Außerdem muss der Kamerawinkel des Cockpits noch justiert werden, da dieser der hohen Sitzposition des Fahrers im Haul Truck noch nicht gerecht wird. Wann das PS-Monster genau fertig werden wird, lässt sich noch nicht sagen. Bis dahin können Sie sich aber gerne mit dem Kitcar, Colt Seavers' Truck und der Cobra amüsieren, die wir für Sie auf die Cover-CD gepackt haben.



Auf CD-ROM

Videoschnipsel (Motor City Online)
Wir konnten für Sie vorab ein kurzes Video mit Renngrafik aus Motor City Online ergattern. Im Bild eine Fahrt mit dem 59er El Dorado.
59 El Dorado Biarritz.mpg

Neuer Patch zu NfS 4
Direkt von EA gibt es einen neuen Patch zur englischen Version von NfS 4.
Nfshspatch4_50.exe

Kitcar (NfS 4)
Das Kitcar von Cardesigner Mellowfan ist die passende Ergänzung zum VW Golf von Zorro (vorherige Ausgabe, jetzt auf DVD).
kitcar.zip

Colt Seavers' Truck (NfS 4)
Der große Truck von Zorro fungiert vor allem gegen Wagen der „B-Klasse" als Spaßmaschine. Besonderer Leckerbissen: Das geniale Schadensmodell!
colt.zip

Cobra '70 D (NfS 4)
Mögen Sie auch das Spiel Driver? „Hacker's Best Friend" trifft in diesem Falle mit seinem Musclecar aus den 70er-Jahren Ihren Geschmack.
drvr.zip

zusätzlich nur auf DVD
Für NfS: Porsche: 4 Zusatzautos, 1 Zusatzstrecke, 3 Extra-Tools. Für NfS 4: 15 Zusatzautos, 2 Zusatzstrecken, 6 Extra-Tools (z. B. Komplettpaket für Wagendesigner). Für NfS 3: 5 Zusatzwagen, 2 Zusatzstrecken, Track-Editor.



Zwei Colts für alle Fälle: Mit dem Original-Truck von Fernseh-Stuntman Colt Seavers sind Sie der Chef. Zu finden ist das Prachtstück für Sie natürlich auf unserer Cover-CD.



Grand Prix 3

Benjamin Kaiser und Dennis Grebe (www.grand-prix3.de) bringen Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um *Grand Prix 3* näher.

Dennis Grebe
15, Schüler, Buxtehude
dgrebe@grand-prix3.de
www.grand-prix3.de

„Kurz vor der neuen Formel-1-Saison lebt die Grand-Prix-3-Szene wieder auf ..."



Exklusiv-Screenshot: GPxPatch bei der Arbeit.

GPxPatch

Um es vorwegzunehmen: Die Zeitanzeigen im TV-Stil besitzt GPxPatch in der Version 1.01 noch nicht. Mit GPxPatch V1.01 hat René Smit allerdings den *GP 3*-Ligen ein Tool gegeben, mit dem sie schnellste Runden und Rennen ihrer Fahrer noch genauer kontrollieren können. Außerdem kann man sich schon in den Außenansichten die Geschwindigkeit, Umdrehungen pro Minute sowie Gang anzeigen lassen. Marc Aarts hat nun begonnen, die Arbeit von Andrzej Barganski weiterzuführen, der vormals für die Zeitanzeigen im TV-Stil zuständig war. GPx-Patch bietet des Weiteren für Trackdesigner die Möglichkeit, Daten wie die Regenwahrscheinlichkeit oder die Eventualität eines Aufhängungsbruches sowie die Setups der Computerfahrer zu editieren.

Sie finden die Version 1.01 von GPxPatch auf unserer Cover-CD.



Der richtige Anbremspunkt ist das A und O bei GP 3.

GP 3 reif für die Forschung?

Ein Team der Fachhochschule Köln führt bis September dieses Jahres eine Untersuchung durch, bei der auch *Grand Prix 3* einbezogen ist. Ziel des Projektes ist es, herauszufinden, wie wichtig dem Spieler die Inhalte sind, ob sie nur einen motivierenden Einstieg fördern oder ob sie während des ganzen Spiels im Vordergrund stehen. Gesucht werden in diesem Zusammenhang noch Leute aus dem Großraum Köln, die Erfahrung mit *Grand Prix 3* haben, da ein Diplomand über dieses Spiel seine Arbeit schreiben will. Wenn Sie Interesse haben und Zeit für zwei Sitzungen à zwei Stunden (in denen Sie zwei Interviews führen, einen Fragebogen ausfüllen und natürlich *Grand Prix 3* spielen müssen) mitbringen, melden Sie sich bitte in der Fachhochschule Köln bei Tanja Witting oder Shahieda Ibrahim unter Tel. (0221) 8275-3475.

Wer sich weitere Informationen beschaffen will, sollte hier schauen: http://www.sw.fh-koeln.de/sp/forschung/virtuell/index.html



An der FH Köln findet ein Projekt statt, bei dem GP 3 einbezogen ist.

Blick hinter die Kulissen

Diesen Monat wollen wir Ihnen John Verheijen vorstellen, dem wir viele Strecken und Editoren zu verdanken haben und der jedem ein Begriff sein sollte, der schon einmal mit *Grand Prix 3* zu tun hatte.

Name:	John Verheijen
Alter:	41
E-Mail:	j.verheijen@wanadoo.nl
Website:	http://home.wanadoo.nl/j.verheijen/
Programme/Add-ons:	Ich habe ein paar Strecken für *GP 2/3* erstellt. Aktuell arbeite ich mit James Knopp an einem neuen Jam-Editor. Ebenso arbeite ich sehr nah mit Paul Hoad (Autor des Track-Editors) zusammen und helfe Leuten bei ihren Problemen. Ich denke, dass ich bei 90 % aller erschienenen Strecken bei einem Problem habe helfen können.
Dabei seit:	1996, das war das Jahr, in dem ich mir *GP 2* gekauft habe. Seitdem bin ich regelrecht vernarrt in die *GP*-Serie und lasse auch so schnell nicht von ihr los. Vorher habe ich *F1 GP* (*GP 1*) auf dem Amiga gespielt.
Hoffnung für die Zukunft:	Dass die Spiele editierbar sind. Dann werden sie nicht langweilig und sind immer auf dem neuesten Stand, so dass man sie genießen kann. Ich hoffe, dass *GP 4* eine neue Grafik-Engine benutzen wird. Die momentane wirkt ein bisschen altbacken für eine Zeit, in der es sehr gute 3D-Grafikkarten gibt.

Auf CD-ROM

Editor
Mit dem „Advanced Physics Editor" können Sie aus GP 3 eine Dreirad-Simulation machen.
gp3ape.exe

Tool
Das Tool erweitert die LOG-Funktionen von GP 3 und vieles mehr.
GpxPatch.exe

zusätzlich nur auf DVD
GP-3-Master

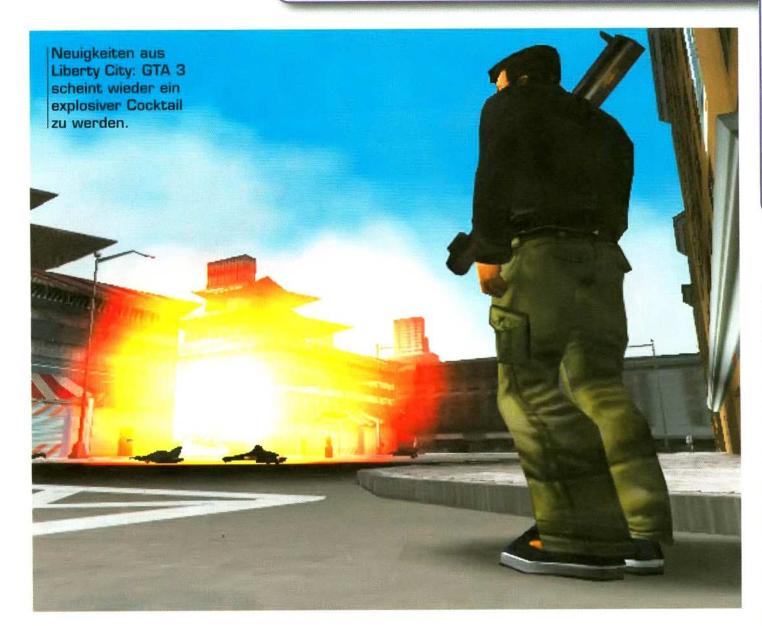
GTA

Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!



Gleb Tritus
16 Jahre, Schüler aus Frechen
www.gtazone.de
gleb@gamez.de

„Die Vorfreude auf GTA 3 scheint die Fangemeinde wiederbelebt zu haben."



Neuigkeiten aus Liberty City: GTA 3 scheint wieder ein explosiver Cocktail zu werden.

GTA 3 im Netz

Pünktlich zur Ankündigung von *GTA 3* ging unter www.grandtheftauto3.com die offizielle *GTA 3*-Website an den Start. Aufgemacht ist sie als eine Art virtuelle Zeitung, die den Benutzer monatlich über die Geschehnisse in der *GTA*-Stadt Liberty City informiert. Nebenbei hat DMA weitere Infoschnipsel preisgegeben: Im fertigen Spiel sollen über 50 Musikstücke aus den Radiosendern der Fahrzeuge tönen. Die Gesetzeshüter fahren ihre Geschütze in fünf Schwierigkeitsstufen auf, wobei sogar eine Helikopter-Einheit auftauchen soll. Um der Stadt Leben einzuhauchen, verspricht der Hersteller Gespräche zwischen Passanten sowie CPU-gesteuerte Partner, die dem Spieler bei besonders schweren Missionen unter die Arme greifen.

GTA 2 kostenlos

Neben *GTA* und dem Add-on London 1969 hat der Downloadanbieter Freeloader (www.freeloader.com) seit dem 25. Februar nun auch die Vollversion von *GTA 2* im kostenlosen Angebot. Registrierte Benutzer der Seite können sich den preisgekrönten Titel unentgeltlich und legal in kleinen Paketen runterladen.

Auf CD-ROM

Karte des Monats (GTA 2)
Neue Version der beliebten Hometown-Karte von Ausgabe 12/2000
hometown2-3.exe

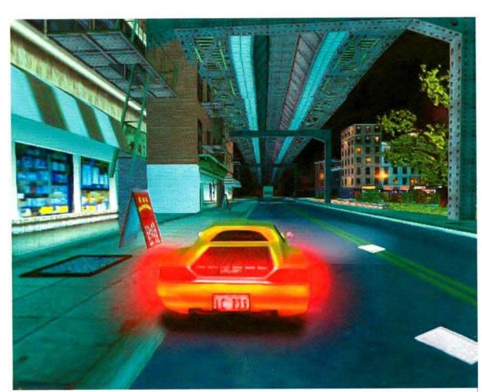
Neue Fahrzeuge (GTA 2)
Porsche 911 GT 3, eine neue U-Bahn sowie ein PCA-Anhänger
ubahn.exe
pca-anhaenger.exe
p911gt3.exe

STY-Flash (GTA2)
Grandioser Editor, mit dem sich Fahrzeug-Texturen bearbeiten lassen
styflash11.exe

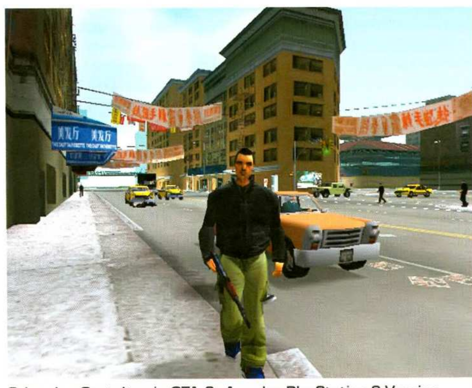
GXT-Flash (GTA2)
Auf Deutsch: Öffnen Sie GXT-Dateien mit diesem Editor.
gxtflash.exe

GTA3-Wallpaper
Stecken Sie Ihren Desktop in ein schickes GTA-3-Outfit.
gta3desktop.zip

zusätzlich nur auf DVD
Für GTA 1: 6 Extras, 2 Karten. Für GTA: London 1969: Add-on London 1961, Realcars-Editor. Für GTA 2: 23 Fahrzeuge, 13 Karten, andere Missionen, 6 Extras, 22 Trainer & Tools (z. B. Map-Editor, Texturen-Editor Styed V1.4), 6 Tutorials.



Nochmal GTA 3: Auch bei Nacht lässt es sich gut rasen. Die Screenshots lassen bereits hübsche Lichteffekte erahnen.



Grimmige Gestalten in GTA 3: Aus der PlayStation-2-Version werden mittlerweile immer mehr neue Bilder bekannt.

FIFA 2001



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur *FIFA*-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2001* und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN-/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
29 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
www.fifamodemliga.de
E-Mail: Leiter@fifamodemliga.de

„Die neue Saison hat begonnen und ich bin sehr gespannt darauf, ob der Umstieg auf FIFA 2001 etwas an den Kräfteverhältnissen innerhalb der Liga ändert."

Standardsituationen brauchen einiges an Training, um zum Erfolg zu führen.

Jens Liebs, seit der dritten FML-Saison dabei, in der er auch direkt den Aufstieg in die erste Liga schaffte.

FML – Spielerporträt

In dieser Ausgabe stellt sich Jens Liebs (26 Jahre alt, Trainer von RW Essen) vor, der seit der dritten Saison in der FML spielt. In der vergangenen Spielzeit belegte Jens den zweiten Platz in der Gruppe D der Premier League. In den Play-offs um die Meisterschaft schied er in der Vorrunde gegen Kickers Pellingen aus.

1. Wie bist du auf die FML gekommen?

Ich las zufällig den Artikel über die FML in der PC Action. Da ich gleichzeitig meinen Internetanschluss anmeldete und mein Interesse an der *FIFA*-Serie von jeher groß war, entschied ich mich sofort für die FML.

2. Was begeistert dich an diesem Spiel?

FIFA 2001 ist – wie alle anderen *FIFA*-Vorgänger auch – das beste Fußballspiel für den PC. Die Torhüter sind leider immer noch zu schlecht, so dass man mit eingeübten Standardangriffen immer wieder zum Torerfolg kommt. Dies liegt meiner Meinung nach vor allem an der Effektivität des Tacklings mit der Schusstaste.

3. Deine Aufstellung, deine Spielweise, deine Stärken ...

Ich spiele eine defensive 4-3-3-Taktik mit Libero. Ich versuche es mit weiten Bällen über die Flügel; der Spieler, der den Ball erhält, lässt seinen Gegenspieler durch eine 360-Grad-Körpertäuschung im Regen stehen und flankt flach in den Strafraum, wo der Stürmer den Ball ohne zu zögern auf das Tor befördert. In der Defensive wird getackelt ohne Ende und nach einem erfolgreichen Abfangangriff wird wieder versucht, mit langen Pässen den Ball in die gegnerische Hälfte zu befördern.

4. Spielst du noch andere Online-Spiele?

Klar, *Half-Life* und *UT* gehören zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Generell verbringe ich auch viel Zeit mit 3D-Shootern im Internet.

FML – Aktuelles

Sebastian Mittmann (RW Fressen) entschied die Play-off-Spiele für sich und wurde zum ersten Mal Meister in der FML. Punktgleich, aber mit schlechterem Torverhältnis, wurden die Frankfurt Devils Vizemeister. Außer der Meisterschaft gewann Sebastian den FML-Pokal und ist damit der dritte Spieler seit Bestehen der FML, der das Double schaffte. Am 26. Februar startete die achte FML-Saison, für die sich zuverlässige Spieler noch nachträglich anmelden können. Im April soll wieder ein FML-Treffen veranstaltet werden, Genaueres dazu ist rechtzeitig auf der FML-Homepage nachzulesen.



Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Januar in der FML wurde der Treffer von Jens Büttner (FC BS Devils) gewählt. Mit dem Replay-Organizer, der auf der Cover-CD-ROM der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 2000* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay-Organizer auch von der Download-Sektion der FML-Homepage herunterladen. Zum Tor des Monats Januar unter den freien Einsendungen für *FIFA 2001* wurde der Treffer von Nico Michaelis gewählt. Beide Gewinner erhalten ein aktuelles PC-Spiel. Haben Sie auch ein schönes Tor mit *FIFA 2001* im Weltklassemodus erzielt? Dann senden Sie es unter Angabe von Name, Alter und Adresse an Leiter@fifamodemliga.de.



Bei diesem sehenswerten Hackentrick macht der Torwart keine gute Figur.



Ein schöner Freistoß, der aus 20 Metern unhaltbar an der Mauer vorbeigezirkelt wird.



Auf CD-ROM

Savegames

Die Spielstände zu den preisgekrönten Toren des Monats

hilite02.sav (Tor01_01.jpg)

hilite03.sav (freiesTor.jpg)

zusätzlich nur auf DVD

LigaManager, Rasentexturen, Replay Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien

Elite Force

Benjamin Boerner ist Gründer und Webmaster der *Star Trek: Elite Force*-Fanpage hazardteam.de.

Benjamin Boerner
19 Jahre, Schüler aus Gevelsberg
bebo@hazardteam.de

„Endlich eine offizielle Liga mit richtigem Support! Jetzt aber los, es winken Preise."

ESPL startet durch

Endlich! Seit Anfang Februar hat *Elite Force* einen festen Platz in der Electronic Sports League, kurz ESPL, gefunden. Unter www.espl-europe.net/ger/eliteforce/ können sich deutsche Spieler sowohl für eine 1on1 als auch für eine Capture-the-Flag-Liga eintragen lassen. Der Vorteil der ESPL gegenüber kleineren Ligen: Activision ist offiziell mit dabei und sponsert Preise. Der Gewinner der 1on1-Liga im Monat Februar bekommt einen hochwertigen Athlon-1-GHz-Rechner mit 128 MB RAM, 30-GB-Festplatte und Elsa Gladiac GeForce2 zur Belohnung. Da wundert es auch nicht, dass gleich in der ersten Saison 51 Spieler um den Sieg kämpfen. Ganze 136 warten bereits auf den Einstieg im nächsten Durchgang. Anders sieht es in der laufenden CTF-Saison aus. Sie ist mit zwölf Teams noch recht mager besetzt. Für die nächste Runde stehen allerdings schon jetzt 26 zusätzliche Mannschaften in den Startlöchern.

Quo Vadis ...

... ist der Name einer Solospieler-Kampagne, entwickelt von *Elite Force*-Fan Kai. Wie bei verschiedenen Mods zu *Half-Life* können sich die Spieler mit diesem Zusatz auch alleine die Zeit vertreiben, denn es sind keine weiteren menschlichen Mitspieler nötig. Das Beste an diesem Mod ist jedoch, dass er eine komplett eigenständige Storyline hat. Bei Quo Vadis handelt es sich um eine „Was wäre wenn"-Situation. Der Autor orientiert sich dabei zwar an gegebenen Ereignissen im Voyager-Universum, strickt die Geschichte aber anders als in der Serie weiter. In diesem Fall wird die Voyager im Unimatrix-Zero-Konflikt von den Borg assimiliert, doch der Spieler kann sich rechtzeitig auf ein Shuttle retten und die Flucht ergreifen. Einige Stunden später kehrt der Held zum Schiff zurück, das inzwischen fast vollständig von den Borg assimiliert wurde. Jetzt liegt es am Spieler, die Voyager wieder in ihren ursprünglichen Zustand zu bringen. Ihr Kampf beginnt auf der Brücke und führt quer durch das Schiff, bis Sie schließlich das Zentrum des Kollektivs, den Maschinenraum, angreifen. Wenn Sie diesen Artikel lesen, ist der Mod vermutlich schon veröffentlicht. Der Download sollte von allen großen *Elite Force*-Fanseiten möglich sein, wie zum Beispiel www.eliteforce.de, www.efhq.de und www. hazardteam.de.



Eine aufregende Einzelspielerkampagne: Quo Vadis verspricht spannende Kämpfe gegen die Borg!



Die Capture-the-Flag-Karte Redsea finden Sie auf der aktuellen Cover-CD.

Auf CD-ROM

Pharo
Laut Autor eine Anfängermap, trotzdem sehr gut zum Spielen geeignet
dm_pharo.exe

Redsea
Mittelgroße CTF-Karte um einen Lavasee
ctf_redsea.exe

EF Wallpaper
Die Gewinner des Elite-Force-Wallpaper-Contest bei Hazard Team HQ
ef_wallpaper.exe

zusätzlich nur auf DVD
Diverse Elite-Force-Maps und Skinpacks

Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Berlin
AOEWinner@gmx.de

„Motto des Monats: Probier mal was anderes – und AoK mit den Spielanregungen dieser Ausgabe."

AoK einmal anders

Die zahlreichen Strategien der vergangenen Ausgaben richteten sich vor allem an Spieler, die ihre *AoK*-Spielstärke verbessern möchten. Doch vielleicht ist bei so viel Herausforderung und sportlichem Ehrgeiz ein Thema zu kurz gekommen: Der reine Spaß. Aus solchen Überlegungen entstanden die folgenden Anregungen. Sie werden sehen: Plötzlich bekommt *Age of Kings* ein ganz anderes Gesicht.

Pop Limit 25

Spiele mit Bevölkerungslimit 25 haben ihren eigenen Reiz, besonders auf sehr kleinen Karten. Partien werden dynamischer und das niedrige Pop-Limit stellt ganz neue Herausforderungen an die Spieler. Auf kleinen Karten teilen sich plötzlich zwei Konkurrenten dieselben Beeren, bekämpfen sich bereits mit ihren Dorfbewohnern und frühe Boni gewinnen besondere Bedeutung. Nun benötigen Sie andere Strategien und gutes Teamplay wird noch wichtiger. So haben Priester bei dieser Variante plötzlich einen ganz neuen Einfluss.

Verkehrte Welt

Karten, die eigentlich viel zu klein sind, können ebenfalls Überraschungen bergen. Wenn Sie es (z. B. bei ES@Pilgrims) nicht derart übertreiben, dass jemand auf seiner kleinen Startinsel nur noch einen Baum findet, ist es eine interessante Variante. Das macht Spiele vor allem weniger langatmig.

Spiel ohne Dorfzentren

Alle Spieler vereinbaren, nach dem Spielstart sofort ihre Dorfzentren zu löschen und keine neuen zu bauen. Gestartet wird üblicherweise in der Ritterzeit. Die anfangs vorhandenen Dorfbewohner bekommen eine Bedeutung wie der König beim Schach – eine echte Alternative zu Königsmord (*Renegade*). Die Produktion von Ressourcen ist mit drei Dorfbewohnern nur begrenzt möglich und so wird jede Einheit wertvoll. Priester gewinnen eine ganz neue Bedeutung. Chinesen sind dabei allerdings – wie so oft – ausgeschlossen.

Wettrennen

Wonderrace, ein „Wettrennen", in dem derjenige gewinnt, der zuerst ein Wunder baut, hat Entwickler Ensemble inzwischen als Spieloption aufgegriffen. In

Die neue Karte „ES@ShipWreck" finden Sie diesmal auf unserer aktuellen CD/DVD.

Unser Desktop soll schöner werden: Dieses und weitere Bild-Motive finden Sie auf CD und DVD.



Bauernkrieg: Die blauen Dorfbewohner haben die grünen Holzfäller entdeckt.

einem anderen Wettbewerb geht es darum, wer zuerst 200 Dorfbewohner besitzt. Aber auch der Wettlauf um die am schnellsten errichtete Burg, hat seinen Sinn. Egal ob gegen andere Spieler oder gegen den Computer: Beide Varianten bilden ein gutes Training für die eigene Spielweise. Manchem PC-Besitzer will zunächst gar nicht einleuchten, wie bereits nach 16 Minuten eine Burg oder nach 25 Minuten ein Weltwunder stehen kann. Dabei können es die besten Spieler sogar noch schneller!

Ganz laaangsam

Normale oder hohe Spielgeschwindigkeit haben sich inzwischen etabliert und langsame Spiele gelten als verpönt. Doch gerade diese besitzen besonderen Reiz: Fehler werden den Spielern weniger verziehen, man muss (und kann aber auch) sehr viel exakter spielen. Die Taktik gewinnt eine weitaus größere Bedeutung.

Neue Spielarten

King of the Hill ist eine interessante Spielvariante, die mit dem *AoK*-Zusatzpaket *Die Eroberer* neu hinzukam. Obwohl das Ziel, ein Gebäude einzunehmen und zu halten, von Anfang an bekannt und auch zu sehen ist, birgt diese Variante viele Überraschungen. Partien werden bei dieser Variante auch nicht endlos lang.

Weitere Karten

Schließlich bieten auch die ständig neu erscheinenden Karten von Ensemble jede Menge Abwechslung. Ob Pilgrims oder Robin Hood, jede Karte ist wieder völlig anders. Diesmal finden Sie die Karte ES@ShipWreck auf CD und DVD. Dabei starten alle Spieler auf derselben kleinen Insel, ganz nah beieinander …

Pop-Limit

Es lohnt allgemein, über das Bevölkerungslimit nachzudenken. Inzwischen hat es sich eingebürgert, sich mit bis zu 200 Einheiten pro Spieler und sechs bis acht Teilnehmern zu duellieren. Doch viele vergessen, dass diese gewaltige Zahl von Einheiten auch zu starken so genannten Lags führen kann: Mit fortschreitender Entwicklung ruckelt es plötzlich, Einheiten reagieren gelegentlich nicht mehr auf den ersten Mausklick oder die Partie kommt komplett zum Stocken. Ein niedrigeres Pop-Limit reduziert das Lag-Risiko erheblich.



Mit Pop-Limit 25 nicht denkbar: Massenschlachten wie auf diesem Screenshot haben auch ihren Reiz

Falsch verbunden?

Eine schlechte Verbindung sorgt für ein Spiel mit viel Lag. Eine gute Verbindung wird in der Microsoft Gaming Zone (www.zone.com) durch die kleinen grünen Balken angezeigt. Die Tatsache, dass Spieler A seine Mitspieler B und C grün sieht, bedeutet aber dummerweise nicht zwingend, dass diese wirklich eine gute Verbindung haben. Im Spiel gibt es keinen „Server". Vielmehr bestimmt die schlechteste Verbindung zwischen zwei Spielern die Qualität. Sie können sich die Namen der Mitspieler unten rechts im Display einblenden lassen. Derjenige, der das Lag verursacht, erhält ein gelbes oder gar rotes Symbol neben seinem Namen. Ein zu langsamer PC könnte eine andere Ursache für zähen Spielfluss sein und wird durch eine rote Schildkröte neben dem Namen des Spielers angezeigt. Dabei ist zu bedenken, dass die Angaben von Microsoft nur für ein Pop-Limit von 75 Einheiten berechnet wurden. Bei acht Spielern mit je 200 Einheiten braucht man eben nicht nur eine gute Verbindung zwischen allen Beteiligten, sondern auch weitaus leistungsfähigere Rechner als die Anleitung zu *Age of Kings* als Minimum definiert.



Auf CD-ROM

Neue Karte
ES@ShipWreck.
shipwreck.zip

Bildschirmschoner
Thema Age of Kings.
aoe2_saver.zip

Hintergrundbilder für den Desktop
Diverse Motive für Ihre Benutzeroberfläche.
Highlander.zip
Elephant.zip
Viking.Zip
Petard1280_1024.zip
Petard1024_768.zip
Petard800_600.zip
Turtleship1280_1024.zip
Turtleship1024_768.zip
Turtleship800_600.zip



zusätzlich nur auf DVD

Deutscher Age-of-Kings-Patch, Tabelle aller Age-of-Kings-Einheiten, AoK-Szenarien von F. Weinmann, Patches für Age of Empires und Der Aufstieg Roms, AoK-Leser-Kampagnen und -Szenarien, Zufallskarten zu Age of Kings: Die Eroberer direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios.

Command & Conquer



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks".

Alexander Dilthey
17 Jahre, Webmaster von CCIN.de und RedAlert2.de

„C&C Renegade soll laut einiger Gerüchte erst im September erscheinen. Bis dahin hoffe ich auf Dune3K."

Nützliches INI-Tool

Fox2000, Programmierer des Tools FoxWare 2000, hat eine neue Version seines Programms veröffentlicht. Pauschal gesagt hat das Tool zwar nicht besonders viele unterschiedliche Funktionen, dafür sind die vorhandenen Fähigkeiten aber umso wertvoller: Das Programm erlaubt es, die Spielauflösung schnell zu ändern, Videos zu strecken und – noch wichtiger – einen Spielmodus für den Gefechts-Modus einzustellen. Wer also z. B. herausfinden will, welche Auflösung er fürs *RA 2*-Spielen bevorzugt, sollte das kleine Tool (auch auf CD) installieren.

Neue Spielversion mit vielen Verbesserungen

Westwood hat nun endlich den neuen Patch für *Red Alert 2* veröffentlicht, der das Spiel auf Version 1.004 bringt. Die bedeutsamsten Änderungen:

- In der neuen Version gibt es einen Beobachtermodus. So wird es möglich, Duelle anderer Spieler passiv mitzuverfolgen. Vorteile bringt das für jedermann: Wer einem Spiel zwischen zwei Top-Spielern zusieht, lernt sicher noch etwas. Clan- oder Ligaspiele können nun von einem Schiedsrichter überwacht werden etc. Dass sich der Beobachter parteiisch verhält, ist so gut wie ausgeschlossen: So ist es z. B. für ihn nicht möglich, Leuchtfeuer zu setzen oder während eines Spiels private Nachrichten abzusetzen.
- Der Microsoft Strategic Commander arbeitet nun reibungslos mit dem Spiel.
- Einige Änderungen in Bezug auf IBF-Kombinationen: IBF und Chrono Legionär, IBF und Terrorist sowie IBF und Tesla Trooper sind nun weniger effizient.
- Im Gefechtsmodus können sich nun auch computergesteuerte Gegner gegenseitig angreifen. Bisher war es grundsätzlich so, dass sich die Computerspieler gegen den menschlichen Spieler verbündet haben.
- Weitere Änderungen im Interface, beispielsweise die Funktion der rechten Maustaste: Ein Rechtsklick zentriert nun den Radarschirm, anstatt wie bisher die ausgewählten Einheiten zu deaktivieren.

Beim Installieren des neuen Patches kam es häufig zu Problemen. Westwood empfiehlt in einem solchen Fall die Neuinstallation des Spiels.

Neues Kartenmaterial

Vergangenen Monat waren unsere Leser sehr aktiv, was das Einsenden von selbst erstellten Karten angeht. Deshalb haben wir in dieser Ausgabe auch ein paar coole Maps. Alles, was hier vorgestellt wird, befindet sich übrigens auf der Cover-CD. Besonders engagiert waren die beiden Autoren NephaliM & MultiVitamin. Von ihnen stammt u. a. die Karte „Deathland". Unserer Meinung nach handelt es sich dabei um eine ausgewogene, interessante Karte – ein Spiel darauf lohnt sich auf jeden Fall! Extrem fleißig war auch Creeper, der uns direkt ein ganzes Map-Paket geschickt hat. Enthalten ist auch eine sicher nicht ganz ernst gemeinte Karte: CMP-BSE. Wer als Sowjet schon immer mal seinen Gegner mit vielen,

Zivilgebäude sorgen für Spannung und taktische Tiefe.

Einnehmbare Gebäude lassen die Karte schöner aussehen und erleichtern die Verteidigung.

Es dürfen weder zu viele noch zu wenige Rohstoffe auf der Karte sein. Hier sieht es gut aus.



Neue Screenshots von Emporer: Battle for Dune. Ob das nächste C&C mit ähnlichen grafischen Effekten protzt?



Beim Interface gab sich Westwood besonders viel Mühe. Gerüchten zufolge erscheint Emperor: Battle for Dune übrigens im Mai.

tendenziell verrückten Kühen überrennen wollte, ist bei dieser Karte genau richtig. Natürlich handelt es sich bei den hier vorgestellten Maps nur um die besten Einsendungen, wobei die Auswahl nicht einfach war. Wir haben vor, in der nächsten Ausgabe erneut Karten vorzustellen. Neue Einsendungen sind daher willkommen!

Interview mit gersultan

Für diese Ausgabe haben wir gersultan, den Anführer des CnCBoa-Clans und Webmaster des neuen Diskussionsforums CnCBoa (www.cncboa.de), interviewt. Er nimmt Stellung zum neuen Patch und auch dazu, wieso sich CnCBoa vom CnCBoard abgespalten hat.

PC ACTION Ist der neue Patch deiner Meinung nach eine wirkliche Verbesserung oder handelt es sich da eher um unnötige Kosmetik? Wollt ihr als Clan eventuell den Beobachtermodus aktiv einsetzen?

gersultan: Ich denke nicht, dass der neue Patch in der Praxis viel bringt. Der Beobachtermodus ist natürlich schon ein gutes Feature, er erlaubt den Clan-Leadern und den Trainern oder wie heute beim Endspiel in unserem internen Turnier einem Schiedsrichter, die Spiele zu beobachten. Die Verschlechterung der Einheiten finde ich persönlich nicht gut. Besonders, da die Libyer bisher meine Lieblinge waren :(.

PC ACTION Was fehlt deiner Meinung nach, um *RA 2* zu einem perfekten Spiel zu machen?

gersultan: Eine Weiterentwicklung der See-Einheiten. Die Alliierten sind auf See zu stark. Die Verschlechterung der Einheiten sollte zurückgenommen werden, Westwood sollte noch ein paar große Karten herausgeben.

PC ACTION Was ist deine Meinung als Clanleader: Entwickelt sich die Online-Szene zu deiner Zufriedenheit? Oder ist *Starcraft* in der Hinsicht sowieso viel besser? Gibt es Gründe, die einen *Starcraft*-Spieler zum Umstieg bewegen könnten?

gersultan: Die Szene ist schon recht groß, wie man auch an den Boards wie CnCBoard, UF und unserem sehen kann. Leider setzt WW noch keine menschlichen System Operators im WOL ein, es scheint ein neuer Sport ausländischer Spieler zu sein, uns deutsche Spieler als Nazis zu beschimpfen :(. *Starcraft* finde ich persönlich einfach nicht so gut und spannend wie *RA 2*, denn dieses bietet Strategen wesentlich tiefergehende Möglichkeiten.

PC ACTION Wo du gerade „unser Board" erwähnt hast: Was führte zur Abspaltung vom CnCBoard?

gersultan: Das CnCBoard war ein paar Tage nicht mehr zu erreichen. Es gab begründete Ängste, dass es nicht mehr weitergeführt werden würde. Weiterhin waren/sind die Co-Admins in Entscheidungen nicht mit eingebunden. Der Clan war mit der ganzen Situation mehr als unzufrieden. Daher entschlossen sich Sven, Sheftu, Mitdaun und ich, eigenen Webspace auf unsere Kosten anzumieten und ein eigenes Forensystem parallel zum CnCBoard aufzubauen. Nun sieht es so aus, dass das alte Board sehr langsam geworden ist. Viele Clanmitglieder fühlen sich dort nicht mehr wohl, auch weil Roodah uns immer noch als Konkurrenz betrachtet und auch so behandelt.

PC ACTION In der Vergangenheit hast du die Sammler-Killing-Taktik öfter kritisiert. Wieso? Was ist deiner Meinung nach falsch oder unfair daran, die Sammler des Gegners zu zerstören?

gersultan: Sammler sind das „Rückgrat" des Aufbaus. Sie sind fast komplett wehrlos. Auch sind sie leider noch nicht so intelligent, wie wir es eigentlich gehofft hatten. Früher gab es die Möglichkeit, die Sammler auf unverwundbar zu schalten, was nun nicht mehr möglich ist. Daher gibt es in der Szene ein Gentlemen's Agreement, Sammler nicht anzugreifen. Leider halten sich viele nicht daran. Auch wenn es vor dem Spiel so ausgemacht wird, gibt es leider Spieler, die sich nicht an ihre eigenen Zusagen halten. Es sollte schon „fair" Panzer gegen Panzer gekämpft werden ;-).

Auf CD-ROM

FinalAlert 0.98 Alpha 3
Mit diesem Tool können Sie eigene Karten für Alarmstufe Rot 2 editieren.
finalalert098a3.exe

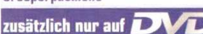
FinalAlert DLLs
Eventuell müssen Sie diese DLL-Dateien installieren, um den Editor zu starten.
FinalSunDLL.exe

FoxWare2000
Ein praktisches Tool, mit dem Sie die Auflösung schnell ändern können.
FoXWare2000.exe

Westwood Map Pack
Offizielle Karten von Westwood sorgen für spannende Schlachten im Gefechts- oder Mehrspielermodus.
RA2MAPPACK4.EXE
RA2MAPPACK5.EXE

Karten von Fans
Deathland beinhaltet eine hochwertige Karte. Der Creeper-Pack überzeugt gleich mit einer ganzen Reihe abwechslungsreicher Karten.
Deathland.exe
Creeperpack.exe

zusätzlich nur auf DVD



Diverse Mods, zusätzliche Karten von Fans und ein offizieller Map-Pack

Spielerforum

Starcraft

Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite Broodwar.de.

Arne Bleckwenn
18 Jahre, Schüler aus Schellerten
www.broodwar.de

„Die Starcraft-Gemeinde wartet immer noch gespannt auf den Patch 1.08, der sich leider wieder verzögert. Ich hoffe, dass Blizzard bald die Arbeiten an diesem interessanten Update fertig stellt."



Da hat sich jemand verdammt viel Mühe gegeben: Ein Desktop-Hintergrundbild eines deutschen Starcraft-Fans. Alle Achtung!

„Vielen Dank an":

Marcel Weber/[HoD]_the_fox und **Daniel Ludes**/Smeagol für die Mitarbeit an diesem Spielerforum.

Auf CD-ROM

Wormcraft
Worms 2 auf Starcraft-Terrain
wormcraft12.exe

Lost Temple Desert
Ab in die Wüste mit Starcraft
dtp.exe

Neue Karte zu Lost Temple
Eine neue, fairere Version der Karte
lt.exe

Mercenaries 2
Blizzards Karte des Monats
merc2.exe

Interessante Karte
Die Karte „Bunker Command"
Bunker.exe

zusätzlich nur auf DVD
Warcraft 3 Total Conversion, diverse Broodwar-Karten, Wormcraft

X'Ds~Grrr... und [9]eVERLAST entwickeln PC-Spiele

Die beiden sehr erfolgreichen und bekannten *Starcraft*-Spieler X'Ds~Grrr... und [9]-eVERLAST arbeiten neuerdings bei der Spieleschmiede O3 Games (www.o3games.com), um ein 3D-Echtzeitstrategiespiel mit Rollenspielelementen durch ihre Erfahrungen aus der *Starcraft*-Szene zu verbessern. Das Spiel wird den Namen *The Epsilon Conflict* tragen und soll im vierten Quartal 2002 erscheinen. Das Interessante an diesem Titel ist die konsequente Ausrichtung auf die Interessen von professionellen Spielern.

Patch 1.08 wieder verschoben

Blizzard hat jüngst in den Battle.net-Foren verkündet, dass sich der 1.08-Patch, der unter anderem eine „Replay-Option" zum Aufzeichnen von Spielen beinhalten soll, weiter verspätet. Laut Hersteller gibt es nur ein Patch-Team, das momentan mit Verbesserungen für *Diablo 2* beschäftigt ist. Der Patch soll jedoch definitiv erscheinen, nur das Erscheinungsdatum steht – Blizzard-typisch – noch in den Sternen.

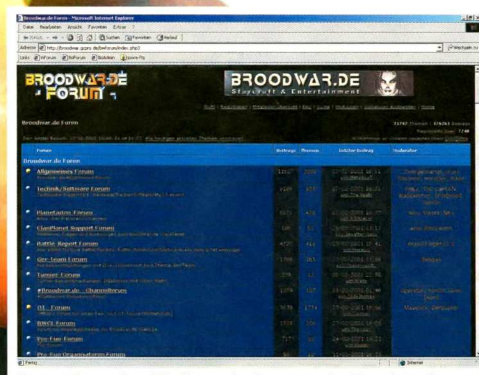
Blizzard wird 10!

Bereits seit zehn Jahren produziert die Edelschmiede aus den USA Erfolgstitel am laufenden Band. Begonnen hat alles 1991 unter dem Namen Silicon & Synapse und mit Spielen wie *Rock 'n' Roll Racing* oder *Lost Vikings*. Erst 1994 kam mit *Warcraft* der Namenswechsel zu Blizzard (www.blizzard.com).

BroodWar.de

In dieser Ausgabe möchten wir Ihnen Rainer Wagner vorstellen. Er ist einer der führenden Köpfe der erfolgreichsten und informativsten Internetseite für *Starcraft*-Fans: Broodwar.de

Name	Rainer Wagner
Hobbys	Schwimmen, Radfahren, Inlineskaten, Fitness, Skifahren, Taekwondo, Zeichnen und Comics zeichnen (www.tippy.de)
Lieblingsrasse	Zerg;
Lieblingsmap	Elderlands
Bester deutscher Spieler	Kann ich nicht sagen, aber das beste 2-on-2-Team besteht aus Mara und mir ;)
Lieblingsspiel	Neben *Starcraft/Broodwar Diablo 2* (www.diablo2.de)



Gesprächsrunden: Die Foren der Internetseite Broodwar.de dienen für Diskussionsrunden oder Informationsaustausch.



Überarbeitung des Designs: Die amerikanische Starcraft-Seite www.infoceptor.com erstrahlt im neuen Layout.



Heute hat Blizzard über 150 Mitarbeiter und gehört zu den erfolgreichsten Spieleschmieden der Welt, was der Erfolg von *Diablo 2* mit über 2,5 Millionen verkauften Spielen eindeutig zeigt. Jetzt hoffen alle Fans auf *Starcraft 2*.

Die BroodWar.de-Foren

Die Internetforen der Seite Broodwar.de (www.broodwar.de/bwforum/ index.php3) sind der wahrscheinlich größte Kommunikationstreffpunkt für die deutschen *Starcraft*-Spieler überhaupt. Seit der Anfangszeit dieser Seite werden über Strategien, Spieler, Clans, Turniere sowie über viele weitere Themen zum Teil ausschweifende Diskussionen geführt. Dabei haben sich im Lauf der Zeit über 7.000 Spieler in den Foren registriert und es liegen mehrere hunderttausend Beiträge vor. Die Palette der Foren reicht von einem allgemeinen Forum über Turnierforen bis zu einem Forum zum deutschen *Starcraft*-Nationalteam und vielen Foren von erfolgreichen *Starcraft/Broodwar*-Clans.

Ein kleiner Hinweis am Rande: Sollten Sie eine Frage zum Thema *Starcraft* haben oder sich einfach für die deutsche Szene rund um *Starcraft* interessieren, sollten Sie unbedingt ein Auge auf die Broodwar.de-Foren werfen. Darüber hinaus wird Clans die Mög lichkeit gegeben, kostenlos ein Forum für die eigene Clanseite bei Broodwar.de registrieren zu lasssen.



Bitte freundlich lächeln: das Team von Blizzard North.



Bob Fitch ist einer der Programmierer von Starcraft.

Blizzards Karte des Monats: Mercenaries II



Auf der Cover-CD finden Sie in dieser Ausgabe die Karte „Mercenaries II" von Blizzard. Die Karte ist 213x123 Pixel groß, basiert auf dem Twilight-Set und ist geeignet für einen bis drei Spieler.

BUNKER COMMAND

Darüber hinaus haben wir die beliebte Karte „Bunker Command" auf der CD platziert. Diese Karte ist für vier bis sechs Spieler geeignet und unterscheidet sich stark von anderen Karten.

Interview mit XL|Kalaschni

PC ACTION Gib uns vielleicht erst einmal ein paar Informationen über dich persönlich.

XL|Kalaschni: Ich heiße Michael Rogosch, bin 21 Jahre alt und Student der Wirtschaftsinformatik.

PC ACTION Du warst mit einigen Spielern aus dem Clan XL in Paris. Wie sind deine Eindrücke?

XL|Kalaschni: Ziemlich gut! Auch wenn wir von Paris kaum was gesehen haben. Es war halt lustig, weil ich die Leute aus Korea wieder getroffen habe.

PC ACTION Wer war denn alles dort an internationalen Starcraft-Größen?

XL|Kalaschni: Slayer, Ntt, Pillars, Maynard, Elky, Zarma, Sven – nahezu alle professionellen Gamer.

PC ACTION Wie haben die deutschen Spieler deiner Ansicht nach abgeschnitten, in Anbetracht der starken Konkurrenz?

XL|Kalaschni: Ich persönlich hab schon gehofft, noch eine Runde weiterzukommen. Leider bin ich dann im Achtelfinale gegen Slayer rausgeflogen, was ja keine Schande ist. Allgemein war das Ergebnis doch gut, alle fünf Deutschen waren in den Top 16. Aber dann waren die Gegner zu stark und etwas Losglück hat uns gefehlt.

PC ACTION Wurde die Fahrt nach Paris denn gesponsert?

XL|Kalaschni: Wir sollten mit einem großen Bus hinfahren, etwa 25 Leute aus allen Squads. Leider kam irgendetwas dazwischen, die wichtigen Leute waren scheinbar in Urlaub, deswegen sind nur zehn gefahren.

PC ACTION Warst du von einem Spieler besonders überzeugt?

XL|Kalaschni: Ich persönlich fand Slayers Mousespeed einfach unglaublich, da kann man nicht mal so schnell schauen. Außerdem hat Ntt ziemlich beeindruckend gespielt.

PC ACTION Wie siehst du die Zukunft des Pro-Gaming in Deutschland im Allgemeinen und für dich?

XL|Kalaschni: Pro-Gaming im eigentlichen Sinne ist es sicher noch nicht, für *Broodwar* wird es außerdem schwer, weil es schon älter ist. Aber ich meine mich zu erinnern, dass es bereits zu PGL2-Zeiten hieß, das sei das letzte große Live-Event mit *Starcraft* gewesen. Und nun, nach 15 Monaten, wächst die Community sogar noch. Für mich persönlich: Nächstes Ziel ist, unter die Top 128 bei KBK zu kommen, was für mich ausreichen würde. Und dann eventuell zum nächsten World Cyber Game Challenge nach Korea.

Die Sims



Unser Experte Jan Harder, Betreiber von SimsZone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der *Sims*-Szene.

Jan Harder
22 Jahre, Student aus Bremen
www.simszone.de
harder@simszone.de

„Schade, dass Maxis kaum Informationen über die kommenden Titel freigibt. Früher wurden die Fansites immer aus erster Hand versorgt."

Neues zu House Party

Das neue Add-on zu *Die Sims* rückt immer näher. Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack zu geben, wurde auf der offiziellen Website (www.thesims.com) ein Objekt aus *House Party* zum Download bereitgestellt. Es handelt sich um eine Tischlampe, die passend zum tropischen Baustil in Form einer Hula-Tänzerin daherkommt. Wenn Sie die Lampe einschalten, beginnt die kleine Dame zu tanzen. Leider hält sich Maxis ansonsten mit offiziellen Informationen zurück, so dass vieles nur über Chats mit den Entwicklern oder dunkle Kanäle ans Licht kommt. Die Zusatz-CD erscheint demnach in Deutschland vermutlich unter dem Namen *Die Sims – Party ohne Ende*. Interessant ist auch, dass der soziale Aspekt des Spiels durch das Add-on mehr in den Vordergrund rücken soll. Daher sind keine neuen Karrieren geplant, sondern vorrangig Objekte wie das Lagerfeuer, an denen Ihre Sims zu mehreren Spaß haben können. Dadurch soll es zum einen leichter werden, genug Freunde zu gewinnen, damit Ihre Sims endlich die höchsten Karrierestufen erreichen, zum anderen soll die stärkere soziale Komponente ein wenig als Vorbereitung auf das kommende *Sims Online* dienen. Denn dort soll diese eine noch bedeutendere Rolle spielen.

Kommende Maxis-Titel

Wann *Sims Online* erscheint, ist noch immer fraglich. Vielen Quellen ist aber zu entnehmen, dass Maxis nun den Dezember dieses Jahres anstrebt. Ein Gerücht, dass das Spiel nicht vor 2002 fertig sein soll, hält sich jedoch hartnäckig in der Szene. Als gesichert dürften hingegen Aussagen gelten, die Will Wright Ende Januar auf einer Entwicklerkonferenz machte. Dem-

Außerdem

\\\ Gerüchten zufolge soll **Die Sims** im Laufe dieses Jahres für die **PlayStation 2** erscheinen. \\\ **SimCity 3000** ist in der EA-Classics-Reihe zum Preis von ca. **30 Mark** erschienen. Es handelt sich dabei jedoch nicht um das neuere SimCity 3000 Deutschland. \\\ Auf der **Blueprint**-Website wurde das **erste Objekt vorgestellt**, das mit dem Tool erstellt wurde. Die Veröffentlichung scheint näher zu rücken. \\\ Maxis hat mittlerweile die unglaubliche Zahl von **über 300 Fansites** zu *Die Sims* gezählt und auf TheSims.com wurden bereits **über 16.000 Geschichten** von Fans eingesendet. \\\

nach soll *Sims Online*, in dem der Spieler angeblich selbst Attraktionen errichtet, Themenbereiche unterstützen. So könnten sich beispielsweise *Star Trek*-Fans zusammenfinden, um ein Viertel zu ihrem Lieblingsthema aufzubauen. Mehr Infos und erste Bilder präsentiert Maxis mit etwas Glück im Mai auf der E3 in Los Angeles. Aber auch zum Nachfolger von *Die Sims* gibt es erste Infos. Ein wesentlicher Aspekt sind die Geschichten, die der Spieler mit seinen Sims durchlebt. Je nach Situation soll das Spiel reagieren. So könnte in einer gruse ligen Szene zum Beispiel ein Gewittersturm aufziehen und passende Musik aus den Lautsprechern ertönen. Um *SimsVille* – der dritte Titel, an dem Maxis arbeitet – ist es sehr ruhig geworden. Zuletzt war zu hören, dass das Spieldesign noch nicht in trockenen Tüchern sei, was vermuten lässt, dass die Veröffentlichung einige Zeit auf sich warten lässt. Wie aus Maxis-Kreisen zu vernehmen ist, liegt der Schwerpunkt derzeit auf der Entwicklung von *Sims Online*.

Sims-Chat

Im Hause Maxis wird derzeit nicht nur an Spielen gewerkelt. Etwas überraschend wurde bekannt, dass sich ein Chat-Programm namens *SimsLive* in der Entwicklung befindet, bei dem Sie sich einen 3D-Charakter erstellen, der ihrem Gesprächspartner angezeigt wird. Sie steuern die Bewegungen und die Mimik ihres Avatars und drücken so Stimmungen aus. Da auch in *Sims Online* die Kommunikation zwischen den Sims auf Gesten basieren soll, könnte man vermuten, dass Maxis dieses Prinzip mit dem Chat-Programm ausprobieren möchte. Ob es sich bei *SimsLive* um ein eigenständiges Programm oder einen Service auf der offiziellen Seite handelt, ist noch nicht bekannt. Der Start erfolgt jedoch voraussichtlich im April.

Objekte-Flut

Der Nachschub an neuen Objekten reißt nicht ab. Es hat sogar den Anschein, als würde ihre Anzahl immer schneller wachsen. Die riesige Community dürfte daher auch den letzten Überblick gänzlich verloren haben. Wir möchten Ihnen kurz eine Übersicht über die besten Seiten für Objekte geben. Schon lange ist 7 Deadly Sims (www.7deadlysims.com) ein bekannter Ort für skurrile Gegenstände. In der letzten Zeit finden sich dort aber auch immer mehr alltägliche Dinge, die alle von atemberaubender Qualität sind. Vor allem die neuen Möbel-Sets sollten Sie nicht verpassen. In Sachen Sets hat sich auch SimFreaks (www.simfreaks.com) einen Namen gemacht. Ganz besonders sind die Themes zu empfehlen, mit denen Sie Ihr Spiel beispielsweise in eine Piraten- oder Hippie-Welt verwandeln. Auch bei Killersims (www.killersims.com) finden Sie ein großes Angebot mit vielen interessanten Ideen, vor allem viele Objekte, mit denen Ihre Sims interagieren können. Die dort erhältliche Teleporter-Dusche hat bereits Kultstatus. Relativ neu ist die Seite SimGodesses (www.simgodesses.thesimsresource.com/objects/bathroom/bathroom.htm), die von einer ehemaligen Killersims-Designerin betrieben wird und fast täglich neue Downloads bietet.

Auf CD-ROM

Küchen-Set
Die blaue Küche von WellDressed Sim.com
kitchen.exe

Wohnzimmer-Sets
Das gelungene „Retro-Set" von 7 Deadly Sims sowie die „Kollektion in nordischer Fichte" von SimGoddesses.
retro.exe
fichte.exe

zusätzlich nur auf DVD
Patch für Euro-Version, neue Skins, neue Bodentexturen, neue Wandmotive, Simstrainer, Facelift Gold, DVD-Patch, Sims-Nacktpatch, Sims-Transmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation, Simplorer.exe, Setupfarbe.exe, Blueprint-Texturen, Schneemann, SimCastle, das Schwein, neue Haushaltsgetränke, Küchen-Set

Objekt-Sets wie diese Küche erfreuen sich großer Beliebtheit, denn einzelne Objekte lassen sich oft nur schwer miteinander kombinieren. Die Küche finden Sie diesen Monat auf der Cover-CD.



House Party: Erste Bilder zum neuen Add-on. Gleich sechs Sims können gleichzeitig am Lagerfeuer sitzen und singen oder sich Gruselgeschichten erzählen.



Unsere Sims üben schon fleißig, um im April für House Party fit zu sein, denn dann wird sich zeigen, wer der größte Partylöwe ist.

Neustart

Die Anzahl der Bürger, die der Pest zum Opfer fallen, wird mit dem neuen Update richtig berechnet.

Außerdem

/// Die neue Version 1.12 (auf der Cover-CD) zu **Cossacks – European Wars** von CDV integriert unter anderem eine **Spielelobby**, durch die es einfacher ist, geeignete Mitspieler für den **Multiplayer-Modus** zu finden. /// Das Update für **Star Trek: Armada** auf v1.2 (auf der Cover-CD) räumt einige Bugs aus, die teilweise sogar einen Absturz des Spiels provozierten. Zudem sollen die Computergegner nun klüger agieren, Schiffe dürften ihr Ziel besser finden und das Balancing wurde noch einmal überarbeitet. /// Der Patch auf v1.004 (auf der Cover-CD) zu **Alarmstufe Rot 2** modifiziert die Steuerung und integriert einen **Beobachtermodus** für Multiplayer-Spiele, was speziell in Turnieren hilfreich ist. Weitere Informationen dazu finden Sie im Spielerforum. ///

Finsteres Mittelalter

Patrizier 2 | **Letzte Bugs ausgeräumt?**

Je komplexer ein Spiel ist, desto mehr Fehler schleichen sich zwangsläufig ein. Trotzdem muss sich Ascaron den Vorwurf gefallen lassen, dass bei der Qualitätssicherung nicht mit ausreichender Sorgfalt vorgegangen wurde. Allein die Masse der Bugs in *Patrizier 2*, selbst wenn es sich meist nur um kleine Mängel handelt, trübt doch das Vergnügen dieses ansonsten gelungenen Spiels. Auf dieser Cover-CD finden Sie einen weiteren Patch – auf Version 1.20 – aber auch damit treten auf manchen Rechnern noch einige ältere und sogar ein paar neue Probleme auf, seien es Schiffe, die über Land fahren, abenteuerliche Datumsangaben oder Fehler bei der Produktion mancher Güter sowie Schwierigkeiten mit dem automatischen Handel. Immerhin läuft *Patrizier 2* in der neuesten Version auf fast allen PCs stabiler. Zudem dürfen Sie alte Spielstände weiterverwenden und müssen nicht ganz von vorn anfangen. Allerdings empfiehlt es sich dennoch, ein neues Spiel zu beginnen, da bereits aufgetretene Fehler nicht zwangsläufig durch den Patch rückwirkend behoben werden. Neben der Fehlerbehebung hat sich Ascaron sogar noch bemüht, einige neue Features zu integrieren und das Balancing zu verbessern. Sollten bei Ihnen nach Installation des Updates noch Fehler auftreten, können Sie sich im Forum oder im Serviceteil der Homepage (www.ascaron.com) von Ascaron informieren, ob sich diese Bugs eventuell vermeiden oder gar beheben lassen. Dort finden Sie unter anderem auch Tipps vom Hersteller selbst. Derzeit ist laut Ascaron kein weiterer Patch in Arbeit, da alle bekannten Fehler behoben seien.

Feuer konnte in v1.20 noch ein irreparables Loch in der Stadtmauer hinterlassen.

Ascaron-Info

Ascaron Software Publishing
Dieselstraße 66
33334 Gütersloh
Hotline: Mo.-Fr. 14-17 Uhr
Tel. 05241-966690
www.ascaron.com



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Patrizier 2 v1.20 (d)

Im Finale

Anstoss 3 | **Letzter Patch**

Mit diesem endgültigen Update zu *Anstoss 3* behebt Ascaron fast alle Bugs und integriert viele von der Fangemeinde geforderte Verbesserungen. Leider kommt es im Netzwerkspiel immer noch zu Problemen, die wohl nicht mehr behoben werden. Immerhin sollte *Anstoss 3* in dieser Version auf fast allen Rechnern deutlich besser als zuvor laufen – fast ein Jahr nach Veröffentlichung des Spiels kann man das auch erwarten. Zusätzliche Informationen zu dem finalen Update finden Sie auch im Spielerforum auf der Cover-CD, in der zum Patch gehörigen Readme-Datei sowie auf der Ascaron-Homepage (www.ascaron.com).



Der Computer stellt nun seine Mannschaften deutlich sinnvoller und klüger auf.



Für die Simulation des Spiels hat Ascaron die Ballphysik und KI überarbeitet.



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Anstoss 3 v1.40 (d)

´s move® bewegt



Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie. Holen Sie sich für ein Jahr PC Action und Sie erhalten den STABILO ´s move the elastic writer – als kostenloses Dankeschön.

STABILO ´s move the elastic writer – organische Form, griffig-elastische Oberfläche und elastische Spitze, aber eigentlich unbeschreiblich. Man muss ihn einfach fühlen, deshalb: get ´s move and feel ´s move!

feel it

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland: DM 139,20/Jahr; öS 909.-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/Jahr, öS 900,-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„STABILO ´s move the elastic writer" (Art.-Nr. 2041)
(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Sprechstunde

Spar-Kolumne

Leider war kein Platz für eine Vollpreis-Kolumne. Deshalb muss ich direkt auf die Leserbriefe verweisen, kurz Werbung machen (unter www.erb-net.de.cx gibt's ein Counter-Strike-Buch unseres Lesers Oliver Erb) und gerade so viel schreiben, damit links wenigstens das Wort „Sprechstunde" hinpasst. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Gott-Lob

Nein, ich will nicht über eure Wertung zu Black & White diskutieren [...]. Ich habe mich köstlich amüsiert, wie sich die COMPUTEC-, [Bumsdings]- *und* [Dingsbums]-*Redakteure im PCX-Forum darüber gezofft haben, dass ihr einen Exklusivtest in der aktuellen Ausgabe habt. Wenn ich eure dortige Argumentation richtig verstanden habe, zweifeln die Nicht-COMPUTEC-Zeitschriften an, dass ihr eine testfähige Version getestet hättet. [...] Ich kann mir vorstellen, dass [...] ihr vielleicht angesichts der Tatsache, das mit Abstand am sehnlichsten erwartete Spiel exklusiv testen zu können, die Version 2.4 nicht ganz so kritisch angeschaut habt, wie man es sonst von euch gewöhnt ist (siehe Battlezone 2) und vielleicht den einen oder anderen Bug übersehen habt. [...] Ich glaube dem kompetentesten Magazin Deutschlands, der PC Action, und betrachte die Anprangerungen im PCX-Forum als Neid. Es würde mich interessieren, wie viel Zeit ihr bis zum Redaktionsschluss mit dem Test hattet, denn das wurde (zu Recht) im PCX-Forum auch heftig diskutiert. [...] Auch hier vertraue ich euch, auch wenn die Screenshots alle aus den ersten Levels stammen. [...]*

Axel Reichmann per E-Mail

Zur Diskussion im PCX-Forum schreibe ich mal nix, schweige, lehne mich zurück, genieße und veröffentliche einfach die Links http://212.21.41.25/pcx/data/t00053497.html sowie http://212.21.41.25/pcx/data/t00054182.html, um unseren Lesern was Gutes zu tun. Lachen ist ja bekanntlich gesund. Ansonsten fasse ich zusammen: Peter Molyneux hat uns am 9. Februar (mittags) ein Testmuster überlassen, das – oh Wunder! – bei uns wunderprächtig funktionierte. Weil unser Magazin anders als andere am An-

Big Action: Star-Spieledesigner zu Besuch

BIG ACTION

Während sich bei der billigen *Big-Action*-Kopie *Big Brother* höchstens mal ein popeliger Staubsaugervertreter namens Guido Westerwelle in den Container schmuggelt, um äußerst aufdringlich für seine langweilige Firma F.D.P. zu werben, gibt es beim Original noch echte Stars: Okay, Kult-Designer Peter Molyneux mied die stinkigen Redaktionsräume, er betrat aber immerhin den Verlag, um Testmuster von *Black & White* abzuliefern (siehe Bericht in PCA 3/2001). Welch dramatische Szenen sich angesichts dieses historischen Ereignisses abgespielt haben, sehen Sie in der aktuellen Ausgabe von Big Action (auf CD und DVD). Übrigens: Wer in dieser Folge zufällig Britney Spears findet, darf sie behalten. Denn das Such-Gewinnspiel ist bereits abgeschlossen (vgl. „Gewinnspiel mit Köpfchen").

»Ich finde, Frau Hesse ups ... Herr Hesse müsste raus, weil sein Foto am Ende des Videos mit einem roten X endlich mal erträglich wäre.«

Anonym

Entscheiden Sie!

Welcher Redakteur darf diesen Monat das Haus verlassen? Schicken Sie Ihre Stimme per Postkarte mit dem Vermerk *Big Action* an die bekannte Redaktionsanschrift oder als E-Mail an bigaction@pcaction.de. Selbstverständlich gibt es etwas zu gewinnen. Monatlich verlosen wir ein aktuelles Spiel und am Ende der Staffel unter allen Einsendern eine Einladung in die Redaktion. Der Leser, der den Hauptgewinn einfährt, muss von dem Schreibsklaven betreut werden, der bis zuletzt in den Hallen der COMPUTEC MEDIA AG dahingesiecht ist. Der Gewinner der jüngsten Verlosung ist Joachim Gaedecke aus Hannover. Er darf sich über das Spiel *Die Siedler 4* freuen, das ihm per Post zugeht.

Redakteur	Stimmen
GELTENPOTH	33,3%
SAUERTEIG	nicht mehr wählen
BUNKE	14,3%
AICHINGER	nicht mehr wählen
FRÄNKEL	23,8%
HESSE	21,5%
MÜLLER	7,1%

Die Reihen lichten sich: Mittlerweile darben nur noch vier Schreibkasper im Redaktionscontainer. Wer darf als Nächster gehen?



Peter Molyneux (li.) brachte höchstpersönlich Testmuster von Black & White vorbei. Alex (kleines Bild) flippte völlig aus.

fang des Monats produziert wird und erst am dritten Mittwoch des Monats erscheint, hatten wir einfach Dusel. Wir haben den Test noch untergekriegt. Das hat so viel mit Exklusivität zu tun wie Rudolph Moshammer mit guter Musik. Glück ist das richtige Wort. Da wir den Abgabetermin für die Druck-Filme auf den 12. Februar (mittags) verschieben konnten, hatten wir drei volle Tage und Nächte, um das Spiel mit drei Redakteuren zu beackern. Das sind pro Tester gut 46 Stunden. Schlafen (15 h), Essen (3 h), Pinkelpausen (1 h), Yorkshire-Terrier ausführen (2 h) und Schreiben (5 h) haben wir dabei schon abgezogen. Okay, unsere Ringe unter den Augen hätten wir anschließend ans Olympische Komitee verkaufen können, aber das war's uns für unsere Leser wert *einschleim*. Die Screenshots stammen alles andere als nur aus den ersten Welten, das hast du wohl nur gehört oder gelesen – falls du verstehst, was ich meine ;-) Wer meinen Ausführungen nicht glaubt, kann mich verklagen. Dann darf ich endlich unter Eid aussagen.

Ich schreibe euch wegen eurer Ausgabe 3/2001. In dieser finde ich die Tests zu Hostile Waters und Black & White. Dass über diese Spiele berichtet wird, ist klar, aber dass die Betaversion zu Testzwecken herangezogen wird, finde ich dem Endverbraucher gegenüber nicht fair. Es kann sich noch so viel ändern, was vorher nicht bekannt war usw. […] Zum Thema B&W: Hier scheint es mir, dass ihr alle durch Vorabversionen und Presseveranstaltungen über einen so langen Zeitraum „geblendet" worden seid, dass ihr kaum noch einen objektiven Test abgeben könnt. Wenn ich lese, dass für ein Spiel (das 50:50 für Single- und Multiplayer ausgelegt ist) eine Wertung von 92 % ausgesprochen

Gewinnen mit Britneys Köpfchen





Da war sie versteckt, die gute Britney Spears! Der Gewinner unseres Rätsels bekommt das Glitzerkleid des Cover-Girls von Ausgabe 2/2001.

Klamotten eines Cover-Girls zu verlosen, ist kein Spaß. Jedenfalls nicht für mein Outlook, das mit Zuschriften förmlich bombardiert wird. Was zur Hölle wollen junge Männer mit einem Kleid, das nach Frauenschweiß müffelt? Okay, manche haben die Ausrede gebraucht, sie würden es ihrer Herzensdame schenken. Aber die anderen? Ich finde keine Erklärung – was vielleicht daran liegt, dass ich mal katholisch war und von Tuten sowie anderen Dingen keine Ahnung habe. Jedenfalls fiel mir die Entscheidung, wem ich das Glitzerteil zuschanzen soll, sehr schwer. Ich hatte gefragt, wo sich Britney Spears im dritten Teil von *Big Action* versteckt. Viele fanden sie: Ja, es war nur ihr Antlitz zu sehen. Nebenbei erwähnt, schwöre ich, dass ich nicht weiß, wer sie enthauptet hat. Ich war's nicht! Wen übrigens falsche Einsendungen interessieren, der beachte die Bilderleiste. Ich hoffe, die Irrläufer fühlen sich bloßgestellt.

Ich hab' sie gefunden! Na, Britneys Fratze, was sonst? Sie hängt in der Hand der Statue von Shadowman. Ziemlich kopflos von ihr. Nach der 27. Zeitlupenanalyse hab' ich sie gefunden. […] Ja, dann macht mal weiter so, besonders eure Gewinnspiele find ich immer extrem klasse! […]

Wolfgang Kluge, Wendelstein

So viel Ausdauer müsste eigentlich belohnt werden. Wer ein *Big-Action*-Video 27 Mal in Zeitlupe ertragen kann, ist für mich ein Held. Wenn da nicht die widerliche „Ich-find-euch-klasse"-Arschkriecherei wäre, die ich als Bestechung werte. Nö, so nicht, Herr Kluge.

Hey, ich glaube, ich habe Britney Spears' Kopf entdeckt! Ist das der, den Mike Leroi alias (bzw. aus) Shadowman in seinen Händen hält? […] Hoffentlich bin ich nicht der Erste, der das entdeckt hat! Wäre doch ein doofer Gewinn … Hab noch nie was gewonnen und will es dann auch lieber gar nicht! […]

Boris Reinhard per E-Mail

Dieser Kandidat fand nicht nur die gesuchte Person, er glänzte zudem mit Fachwissen. Korrekt! Der Spielcharakter Shadowman heißt Mike Leroi. Das gibt einen Zusatzpunkt! Gewonneeeeeen! Was? Du willst gar nicht? Dann eben nicht.

[…] Britney sieht man im Big-Action-Video am Schluss. Sie ist getarnt als Horny, aber ihre wichtigsten Merkmale stechen eindeutig heraus. Sollte ich der Gewinner sein, verspreche ich, ein Foto von mir im besagten Gewinn-Kleid zu schicken. […]

Oliver Schirmer, Monheim

Falsch! Überzeugt hat mich aber, wie sich der Leser mit einem peinlichen Foto prostituieren will. Glückwunsch, Herr Schirmer, Sie haben gewonnen – hätte ich fast geschrieben. Weil ich jedoch derzeit mit so vielen Menschen im Clinch liege und mir nicht noch Probleme mit Gewinnspielteilnehmern aufhalsen will, habe ich mich nicht getraut. Deshalb küre ich … (stellen Sie sich vor, ich würde in der Lostrommel rühren) … Michael Lehmann aus Finsterwalde zum Sieger, der die richtige Lösung parat hatte. Der Fetzen geht per Post raus.





@ Sebastian Marx, Guido Reichelt, Eric Buchardt: Ach? Britney spielt bei Gothic mit? Das freut Hersteller Piranha Bytes!



@ Matthias Geistkämper: Das ist zwar Britney Spears (ohne Schminke), aber du solltest im Video suchen, nicht im Heft!



@ Daniel Köhle: Das ist Julie Strain, nicht Britney Spears. Dass Gerüchten zufolge beide nicht singen können, ist keine Ausrede.



@ Guido Reichelt: Müssen wir uns ernsthaft Sorgen machen? Das ist doch eindeutig ein Monitor und keine Frau.



@ Tristan Schnug: Toll, Prangeranträge schreiben und nicht zwischen Werbe-Girl Gisi und Britney S. unterscheiden können.

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an unten stehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder per E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	3	Half-Life (deutsch) *Valve*	13,0%
2	▼	1	Diablo 2 *Blizzard*	11,1%
3	▲	10	Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	9,3%
4	▲	8	Deus Ex *Ionstorm*	7,4%
5	▲	9	Baldur's Gate 2 *Bioware*	7,3%
6	▼	5	Unreal Tournament *Epic*	5,6%
7	▼	4	Hitman: Codename 47 *IO Interactive*	3,8%
8	▼	7	Flucht von Monkey Island *Lucas Arts*	3,7%
9	▼	6	C&C: Alarmstufe Rot 2 *Westwood*	3,5%
10	▲	neu	ST Voyager: Elite Force *Raven*	3,3%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	►	1	Black & White	33,3%
2	▲	9	Half-Life: Team Fortress 2	7,4%
3	▼	2	Duke Nukem 4ever	7,3%
4	▼	3	Return to Castle Wolfenstein	5,6%
5	▲	6	Doom 3	5,5%
6	▲	neu	Runaway: A Road Adventure	3,7%
7	▲	neu	Warcraft 3	3,6%
8	▲	neu	Die Siedler 4	3,5%
9	▲	neu	Serious Sam	1,9%
10	▲	neu	Gothic	1,7%

wird, ohne den Multiplayermode testen zu können, schwillt mir der Kamm! […] Und dann zwölf Seiten Test des Monats (wohlgemerkt, es ist Februar und das fertige Spiel erscheint voraussichtlich erst am 6. April): Ist denn bei euch schon jetzt ein Sommerloch? […]

Matthias Herdner, Bickenbach

Zunächst weise ich in meiner klugscheißerischen Art darauf hin, dass es absolut üblich ist, Betaversionen zu testen. Um den Leser rechtzeitig vor der Veröffentlichung zu informieren, macht das jedes mir bekannte Zocker-Magazin außer der *Computerbild Spiele*. Beta ist zudem nicht Beta. Die Fassungen, über die wir Tests schreiben, entsprechen zu 99 Prozent der Verkaufsversion. Also bitte nicht mit einer so genannten „frühen Beta" verwechseln, vielen Dank. Warum der Test so früh erschienen ist? Hätten wir ihn ein bisschen zurückhalten sollen, nur so zum Spaß oder was? Junger Mann, sagen Sie das keinem der vielen Leser, die auf *Black & White* warten, sonst stehen Sie derart schnell in der Schusslinie wie ich wegen meiner Randgruppen-Witze. Zum Mehrspielermodus: Der lief, und zwar in unserem Redaktions-Netzwerk (ich hab u. a. die Müller-Kuh mit Steinen beworfen). Ein Test wäre aber nicht sinnvoll gewesen, da der Internet-Server von *Black & White* noch nicht verfügbar ist. Nett wäre, wenn du mir erklären könntest, warum wir für den Einzelspielermodus nicht 92 % geben dürfen, nur weil der Multiplayermodus noch nicht testbar war. Und besonders interessant finde ich, wie du uns vorwerfen kannst, vom Hersteller „geblendet" worden zu sein, wo du den Titel doch noch nicht mal aus 50 Metern Entfernung gesehen hast.

Auf CD-ROM

Big Action
Teil 4: Peter Molyneux, Black & White und die Folgen
BIGACTION04.mpg

Snaker
Ein Geschicklichkeitsspiel unseres Lesers Andre Könecke
Snaker_ger.exe

Wow, euer B&W-Test war echt cool und witzig, ich hab' in meinem Leben noch keinen so witzigen Test gelesen! Und so was kann NUR die PCA. […] Hehehe, meine Freunde lesen ein anderes [Sch… [zensiert]-***Magazin. Die kamen am Monatsanfang alle an und haben angegeben, was für tolle Tests dieses Magazin doch hat. Doch dann kam die PCA und ich konnte denen den B&W-Test vor die Nase legen. Du hättest die Gesichter sehen müssen ;-) Hoffentlich wird euer Multiplayer-Test genauso lustig!***

Andreas Krings, Paderborn

Endlich kann ich nun auch seit Ausgabe 3/2001 euer Magazin mit DVD kaufen! Göttlich! Mega-stark! Super! Und erst dieser Test zu Black & White, im wahrsten Sinne des Wortes GÖTTLICH! […] Macht einfach nur weiter so! […]

Toni Esposito, Memmingen

Danke für das Lob. Für alle, die mich nach den Hardware-Anforderungen gefragt haben, eine interessante Info: Lionhead gibt mittlerweile höhere Mindestansprüche an. Statt eines PII 266 sollte es demzufolge mindestens ein PII 350 mit 64 MB RAM und 3D-Karte (8 MB) sein.

Gewinner der Ausgabe:

Pascal Vulcovic, Dinslaken
erhält
Black & White
(Test des Monats 3/2001)

Redakteur an den Pranger

Wer hat sich denn das wieder ausgedacht? Im Bericht zu Operation Flashpoint auf Seite 40 habt ihr was von einem sowjetischen M1 Panzer geschrieben. Aus […] unzähligen Schlachten bei Steel Panthers weiß ich, dass der M1 ein amerikanischer Panzer ist! Die Russen haben nicht mal einen Panzer, in dem ein „M" vorkommt.

Tristan Schnug per E-Mail

Die armen Russen. Haben nicht mal einen Panzer mit einem „M" drin. Traurig. Noch mehr Leid tut mir **Joachim Hesse**. Seine gelogene Erklärung gegenüber dem Pranger-Vollstrecker, man könne ja vielleicht, eventuell, möglicherweise – nein, sogar sehr wahrscheinlich als Russe in *Operation Flashpoint* einen US-Panzer klauen und dann damit rumdüsen, trug der kalte Nürnberger Winterwind ungehört davon. Was ihm mit den Schreien des Kollegen leider nicht gelang, als dieser sich zur Strafe die Internet-Fanseite http://snapaytion.exit.mytoday.de/e-mailnews.htm (vgl. dazu auch den Brief „Werbung" samt Screenshot) zwei Minuten lang anschauen musste. Ohne Schutzbrille, versteht sich.

In Computerspielen ist ja scheinbar alles möglich, aber wie kann man 11 Rennfahrer und 11 Formel-1-Wagen in 22 Teams unterbringen? (PCA 3/01, S. 64, Fakten). Vielleicht könnt ihr mir ja helfen. (Ich bin natürlich nicht auf die Idee gekommen, den Test zu lesen, in dem steht, dass es 22 Fahrer und 22 Boliden sind, was darauf schließen lässt, dass es nur 11 Teams sind). ;-)

Roberto Sulla, Stuttgart

11 Rennfahrer? 11 Formel-1-Wagen? 22 Teams? Oder 22 Fahrer? 22 Boliden? 11 Teams? Sorry, mir ist es zu hoch, über so einen Zahlenwirrwarr nachzudenken. **Christian Sauerteig** gestand jedenfalls, insofern hat er wohl im Test zu *F1 Racing Championship* was falsch gemacht. Jedenfalls musste er sich drei Folgen von „Herrenschmuck mit Günter Winter" anschauen, das beim Teleshop-Sender H.O.T. läuft. Wer den guten Günter nicht kennt: Stellen Sie sich einen Verkäufer vor, der so schleimig spricht wie eine Kröte glänzt, unter dem Anzug oft ein offenes Hemd samt Brusttoupet trägt und bei dessen Anblick jede potenzielle Schwiegermutter ihre heiratsfähige Tochter sicherheitshalber an einen Penner verkauft. Schlimm. Sehr schlimm.

Keine Gnade!

[…] Ich bin bei jeder PC Action von deinen witzigen Äußerungen im Leserbriefeteil begeistert! Diese unterhaltsamen Worte geben der PCA etwas, was ich bei anderen Magazinen vermisse. Doch nun der Schock! Regen sich doch tatsächlich ein paar Leser darüber auf, dass du einige fies klingende (dennoch bestimmt nicht ernst gemeinte) Worte […] eingestreut hast. Hier meine Meinung dazu: Norbert Sigart beweist mit seinem Brief, dass man die Äußerungen eines fiesen Leserbriefonkels durchaus mit Humor sehen kann (auch wenn man selbst betroffen ist). Ich frage mich, ob Leute, die ihr Abo kündigen wollen, nur weil du etwas gesagt hast, was im ersten Moment beleidigend wirkt, sonst keine Probleme haben. Bitte, werter Harald, beuge dich nicht den übertrieben kritisierenden Leserbriefeschreibern! Ich bin mir sicher, dass dein Schreibstil den meisten Lesern gefällt! DESHALB: Bitte die so genannte „Spaßbremsen- Antwort" in Zukunft streichen und weitermachen wie bisher!

Sören Klein per E-Mail

Ich möchte mich für die zahlreichen aufmunternden Zuschriften bedanken, die mir vor die kurzsichtigen Augen geführt haben, dass es außer meiner Verlobten Britney Spears doch Menschen gibt, die mich verstehen. Dabei war ich kurz davor, von einer Autobahnbrücke zu springen. Dass ich es nicht getan habe, erweist sich als doof für meine Feinde. Es ist aber gut für die Nürnberger Stadtreinigung, die den Matsch hätte beseitigen müssen. So schwer es mir fällt, ich beuge mich also der Mehrheit, verzapfe keine Spaßbremsen-Antworten mehr, streiche die Worte „Gnade" und „Vernunft" wieder aus meinem Wortschatz und lebe weiter mit Morddrohungen und Briefbomben. Wo wir gerade beim Thema „Tötet den Leserbriefonkel" sind: Neuerdings sind nicht nur viele Österreicher gegen mich, sondern auch einige Japaner oder zumindest deren Sympathisanten, wie dem folgendem Elaborat zu entnehmen ist.

Maulkorb

Im Namen des G-O-N (German Otaku Network) fordere ich Sie hiermit auf, ihre sinnlosen Beiträge zum Thema Anime in Zukunft zu unterlassen. Falls Sie es noch nicht bemerkt haben, Ihre Meinung über ein Thema, von dem Sie eigentlich überhaupt keine Ahnung haben, steht bei vielen Leuten ganz oben auf ihrer Liste für Brechmittel. Deshalb fordere ich Sie noch mal auf, Ihre sinnlosen Bemerkungen in Zukunft zu unterlassen.

German Otaku Network per E-Mail

Falls ein paar Leser nicht kapieren, worum's geht: Die Herren, die sich laut Mail-Signatur offenbar als eine Art Gralshüter japanischer Zeichentrickkultur e.V. (www.animexx.de) verste-

Inserentenverzeichnis PC Action 4/2001

hen, beschweren sich (wie auch ein weiterer Leserbriefschreiber) über meinen Kommentar im *Oni*-Test der Ausgabe 3/2001, wo es u. a. hieß: „Kindliche Witzfiguren mit Scheinwerfer-Glubschern entsprechen nicht gerade meinem Heldenbild – kurz: Anime führt höchstens meine Hitliste für rezeptfreie Brechmittel an." Nun, bei diesem Satz handelt es sich um eine Meinungsäußerung, die ich leider nicht widerrufen kann. Auch wenn ich jetzt Angst habe, dass ihr mir eines Nachts eure Freunde auf den Hals hetzt, irgendwelche pickeligen Pokémon oder schlumpfigen Sailor-Moon-Krieger. Nun, ich bin offen für alles. Vielleicht haben sie sogar einen Maulkorb oder hübschen Baseballschläger dabei, den sie mir schenken wollen? Möglicherweise überzeugen sie mich, dass kindliche Witzfiguren mit Scheinwerfer-Glubschern, verkümmerten Nasen und Ätz-Stimmen den Sinn des Lebens darstellen?

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Die Siedler 4	Ubi Soft
2	▲	neu	Severance: Blade of Darkness	Codemasters
3	▲	neu	AoK: Kimbern und Teutonen	Computec Media
4	▲	neu	Counter-Strike (us)	Havas Interactive
5	▼	1	Wer wird Millionär?	Eidos
6	▲	neu	Oil Tycoon	Blackstar
7	▲	neu	Theme Park Manager	Electronic Arts
8	▼	2	Mechwarrior 4	Microsoft
9	▲	neu	Sudden Strike: Blitzschlag	CDV
10	▲	neu	Stupid Invaders	Ubi Soft

Quelle: Gameplay

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	►	1	Half-Life: Generation Pack 2	Havas Int.
2	▲	neu	Rogue Spear Budget	Ubi Soft
3	▲	5	Project: I.G.I.	Eidos
4	▲	6	Ages of Kings	Microsoft
5	▲	neu	Les Sims: Ca Vous Change La Vie	EA
6	▼	2	Baldur's Gate 2	Virgin
7	►	7	L'entraineur 2000/2001	Eidos
8	▲	neu	No One Lives Forever	EA
9	▲	neu	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision
10	►	10	Rainbow Six Urban Ops	Ubi Soft

Quelle: Press Image

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	2	The Sims	Electronic Arts
2	▼	1	Frogger	Infogrames
3	►	3	The Sims: Livin Large	Electronic Arts
4	▲	6	Who wants to be a Millionaire	Disney Int.
5	▼	4	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
6	▲	neu	Nascar Racing 4	Sierra
7	▲	10	Diablo 2	Blizzard
8	▲	neu	100+ Great Games	Valusoft
9	▲	neu	Rollercoaster Tycoon Add-on	Hasbro Int.
10	▲	neu	NBA Live 2001	Electronic Arts

Quelle: Gameweek

Hertzschlag

Zunächst wollte ich nur sagen, dass die PC Action die beste PC-Spielezeitschrift auf dem Markt ist *schleim*! Doch jetzt zur Kritik: Euer Kasten mit den Leistungsmerkmalen ist schon hilfreich, doch wie sich schon in der letzten Ausgabe bei einigen Spielen gezeigt hat, gehen die Anforderungen der Spiele über eure 500-MHz-Grenze hinaus. Ihr solltet den Bereich meiner Meinung nach auf 400 bis 900 MHz ausweiten, so kann man besser beurteilen, ob ein Spiel bei einem geht oder nicht.

Roland Sittner per E-Mail

Langsam erhärtet sich bei mir der Verdacht, es könne irgendwo da draußen ein Leserbrief-Erzeugungs-Programm geben. Anders ist kaum erklärbar, weshalb fast alle Zuschriften mit „Zunächst wollte ich nur sagen, dass die PC Action die beste PC-Spielezeitschrift auf dem Markt ist *schleim*" beginnen. Von mir aus dürft ihr den MS Leserbrief-Generator 1.0 verwenden, wie ihr wollt. Sollte aber jemand den Programmierer kennen: Richtet ihm aus, dass ich gern einen automatischen Leserbrief-Beantworter hätte, von mir aus auch 'ne Beta. Dann könnte ich mir die ganze Arbeit hier schenken. So muss ich leider wieder selber tätig werden und so tun, als würden mir die Leser wirklich am Herzen liegen – kleiner Scherz am Rande. Liebster Roland, wir haben uns deine Kritik (und die mehrerer anderer Leser) zu Herzen genommen. Ab dieser Ausgabe findet ihr einen runderneuerten Prüfstand, der auf aktuelleren Rechner-Systemen basiert.

Preisgeier

Wer hat eigentlich alles bei dem** [Jubiläums-]**Gewinnspiel** [in Ausgabe 2/2001] **gewonnen, könntet ihr mir das bitte sagen? Danke!

Dennis Busch per E-Mail

Da es offenbar einige Preisgeier nicht erwarten können und mich megabyteweise mit E-Mails beglücken (Hab ich was gewonnen? Hab ich? Krieg ich den PC? Oder was anderes? Schreibt mal!), hier eine Info: Leider ist unsere Glücksfee beim Ziehen der Gewinner aufgrund stark blutender Finger zusammengebrochen, weil es zu viele Preise und vor allem Einsendungen gab. Jetzt dürfen wir die Auslosung selbst machen, was noch etwas dauert. Im April kriegen die Gewinner Bescheid. Und nein, Sie müssen nicht per Mail, Brief, reitendem Boten, Telefon, Flaschenpost oder Fax anfragen! Sie kriegen einfach Bescheid. Prima Service, gell?

Werbung

Nur für den unwahrscheinlichen Fall, dass dieser Kelch bisher an dir vorübergegangen ist, Britney Spears vs. Harald Fränkel: http://snapaytion.exit.mytoday.de/e-mailnews.htm. Mach weiter so!

Florian Brusius per E-Mail

Mich dünkt, die Verantwortlichen der Internetseite (siehe Screenshot) fanden meine Neckereien der beliebten amerikanischen Jodel-Braut nicht so gut. Weil die so zart-süß in Weiß, Hellblau und rosa gehaltene Homepage freundlicherweise meine E-Mail-Adresse angibt, damit Britney-Spears-Fans „diesem Menschen" (damit bin wohl ich gemeint) „eine sachliche Meinung" (Danke!) zukommen lassen können, muss ich auch ein bisschen Werbung machen. Wer also diesen Menschen eine (natürlich!) sachliche Meinung zur dauerhoppelnden US-Sing-Trine ins Gästebuch schreiben möchte: http://62.26.119.167/board/index.php4?board=1240.



Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist begrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

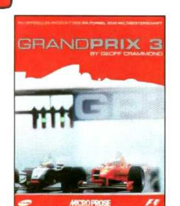
Ihre PC-Action-Redaktion

Abgefahrene Aboprämien

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der abgebildeten Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Grand Prix 3

Realistischer geht es nicht: Erleben Sie die Faszination Formel 1 hautnah mit Geoff Crammonds *Grand Prix 3*. Strecken, Fahrer, Teams – all das präsentiert sich genauso, wie Sie es von den TV-Übertragungen gewohnt sind. Mit *Grand Prix 3* erleben Sie, wie sich Michael Schumacher oder Mika Häkkinen in der Loews-Kurve in Monte Carlo fühlen und werden förmlich in Ihren Stuhl gedrückt, wenn es mit über 300 Sachen über den Hockenheimring geht. Grafik, Fahrgefühl und Steuerung genügen höchsten Ansprüchen.



Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 300, 64 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Der Freizeitpark-Aufbauspaß geht weiter: Hunderttausende von Freizeitpark-Architekten haben Schwindel erregende Attraktionen entworfen und die Besucher mit Grillhähnchen, Eiscreme und Cola versorgt. Mit der Zusatz-CD *Loopy Landscapes* (das Basisprogramm wird vorausgesetzt) bekommen Sie gleich zwei Erweiterungs-Sets auf einmal, denn all die Szenarien und neuen Fahrgeschäfte der ersten Zusatz-CD *Added Attractions* sind im Paket enthalten – da ist wochenlanges Aufbau-Vergnügen garantiert!



Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, HD 45 MB, 4xCD-ROM

PC Action im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

❒ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM (DM 115,20/Jahr [= DM 9,60/Ausg.]; Ausland: DM 139,20/Jahr; öS 909.-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr, öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action CD-und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

❒ **„Grand Prix 3" (Art.-Nr. 2039)**
❒ **„Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes" (Art.-Nr. 2040)**

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PA 93

Hit-Countdown

Titel	Genre	Entwickler	Termin
Action			
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	September 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	3. Quartal 2001
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Realms	4. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	4. Quartal 2001
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	Februar 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	2. Quartal 2002
I-War 2	Weltraum-Shooter	Particle Systems	Juni 2001
Mafia	Action-Spiel	Illusion Softworks	3. Quartal 2001
Max Payne	Action-Spiel	Remedy Entertainment	4. Quartal 2001
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	3. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	4. Quartal 2001
Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	Raven Software	3. Quartal 2001
The World Is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2001
Tribes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	Mai 2001
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	Noch nicht bekannt
X-Com Alliance	Ego-Shooter	Microprose	2. Quartal 2001
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	1. Quartal 2001
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	2. Quartal 2001
Dragonriders – Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	Mai 2001
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	2. Quartal 2001
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio	April 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	September 2001
Loose Cannon	Action-Adventure	Digital Anvil	2. Quartal 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	1. Quartal 2002
Planet der Affen	Action-Adventure	Visiware Studios	2. Quartal 2001
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	2. Quartal 2001
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	Juni 2001
Rennspiel			
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	2. Quartal 2001
Need For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2001
Sega GT	Rennspiel	Sega	Juni 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	2. Quartal 2001
Rollenspiel			
Anachronox	Rollenspiel	ION Storm	1. Quartal 2001
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	Mai 2001
Diablo 2 Expansion-Set	Rollenspiel	Blizzard	Juni 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	1. Quartal 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2001
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	April 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	2. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	2. Quartal 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
Summoner	Rollenspiel	Volition	1. Quartal 2001
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001
Ultima Online 2	Online-Rollenspiel	Origin	Noch nicht bekannt
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	Noch nicht bekannt
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001
Fly! 2001	Moderne Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
IL-2 Sturmovik	Historische Flugsimulation	Blue Byte	2. Quartal 2001
Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	2. Quartal 2001
Sport			
Anstoss Action	Fußball	Ascaron	Mai 2001
Bundesliga Stars 2002	Fußball	EA Sports	August 2001
FIFA 2002	Fußball	EA Sports	November 2001
K.O. Boxing	Box-Simulation	Dynamic	3. Quartal 2001
NHL 2002	Eishockey	EA Sports	Oktober 2001
WCS Snooker	Billard	Codemasters	3. Quartal 2001
Strategie			
Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	2. Quartal 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	2. Quartal 2001
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead Studios	April 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Desperados	Echtzeitstrategie	Infogrames	April 2001
Die Völker 2	Aufbaustrategie	JoWooD	3. Quartal 2001
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood	2. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	4. Quartal 2001
Fallout Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	April 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	JoWooD	3. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	April 2001
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	2. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1. Quartal 2001
Sigma	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2001
Tropico	Aufbaustrategie	Poptop Software	April 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2001
Wiggles	Aufbaustrategie	Spiele Entw. Kombinat Ost	2. Quartal 2001
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Januar 2002
Bundesliga Manager X	Sportmanager	Software 2000	April 2001
Der Planer	WiSim	Phenomedia	4. Quartal 2001
Fußballmanager 2001	Sportmanager	EA Sports	August 2001
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	Juni 2001

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-5 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletipps)	www.activision.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Blackstar	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14^{00}–16^{00}	www.black-star.de
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletipps)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-77 66 33 01 90-78 79 06	Mo-Fr 9^{30}-13^{30},14^{00}–17^{30} (Spieletipps, 24 Stunden täglich)	www.electronicarts.de
- Empire	0 89- 85 79 5 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00}	www.empireinteractive.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- Havas Interactive	0 61 03-99 40 40 01 90 -51 56 16	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.havasinteractive.de
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Konami	0 69-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Swing! Entertainment	0 21 31/6 61 95 51	Mo, Mi, Fr 16^{00}–19^{00}	www.swing-games.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 21 73 16 01 90-87 32 68 36	Mo-Fr 12^{00}–20^{00} Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)	www.take2.de
- THQ/Softgold	01 80-5 60 55 11 01 90-50 55 11	Mo-Fr 16^{00}–20^{00} Mo-Fr 16^{00}-20^{00} (Spieletipps)	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.de
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 10^{00}–12^{00},14^{00}–19^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-89 70 33 33 01 90-5 89 70 33	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.vid.de

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?

Spieletipps-Hotline 0190 - 82 48 36*
(täglich von 8 - 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?

Hardware-Hotline 0190 - 82 48 35*
(täglich von 7 - 24 Uhr)

*ein Anruf kostet DM 3,63/Minute

PC ACTION Spieletipps 4/2001



Ausgetrickst

Seit ich den Kollegen nach der letzten Produktion unter lautem Gezeter das Testmuster von Black & White entreißen konnte, bin ich hoffnungslos süchtig. Ein derartiges Abhängigkeits-Syndrom habe ich zuletzt bei Die Sims erlebt. Die Symptome sind schon erschreckend. Es dauert immer einige Minuten, bis ich mich daran gewöhne, dass es in Windows keine Hand gibt. Meine Hungergefühle artikuliere ich nur noch durch ein flehendes „We need food". Und wenn ich es mir recht überlege, bin ich ganz froh, dass ich bisher kinderlos bin: Was wohl die Menschen im Park sagen, wenn man ein Kleinkind an der Leine führt? Auf dem Spielplatz erntet man wohl auch kein Verständnis, wenn man sein Kind per Eisenkette an ein anderes Kind fesselt. Wenn man dann noch alle frisch angepflanzten Baumschösslinge ausreißt und selbige auf die nächstgelegene Baustelle schleudert, wird man wohl endgültig in die geschlossene Psychiatrie eingewiesen. Da helfen dann auch keine Beteuerungen, dass man ein ganz lieber Gott ist und die Welt vor Nemesis retten muss. Um diese oder ähnliche Peinlichkeiten zu vermeiden, sagen Sie nach jeder Black-&-White-Sitzung drei Mal laut: „Ich bin KEIN Gott!".

Tipps&Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Thema Technik

Kurztipps

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000
Black & White	Komplettlösung	4/2001
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000
Call To Power 2	Allgemeine Tipps	1/2001
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/2001
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/2001
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Giants	Allgemeine Tipps	2/2001
Gothic	Allgemeine Tipps	4/2001
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Gunman	Allgemeine Tipps	2/2001
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/2001
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Interstate '82	Allgemeine Tipps	4/2001
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
MechWarrior 4	Allgemeine Tipps	2/2001
Messiah	Komplettlösung	6/2000
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/2000
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need For Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/2001
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Project: I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/2001
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/2001
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99, 7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	3/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/2001
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/2000
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/2001
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/2001
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA**
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Allgemeine Spieletipps

Black & White

Black & White glänzt durch eine Fülle an Möglichkeiten. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, was Sie auf der ersten Insel tun müssen.

Allgemeine Tipps

Wie vermehre ich meine Bevölkerung?

Zu jeder funktionierenden Wirtschaft gehören Menschen, die arbeiten. Achten Sie deshalb verstärkt auf den Nachwuchs. Anscheinend sind aber einige Brüter etwas kontaktarm. Greifen Sie diesen schüchternen Menschen unter die Arme, indem Sie sich nach einem „arbeitslosen" Brüter umschauen, ihn an die Hand nehmen und zu einem Partner bringen. Dadurch beschleunigen Sie den Vermehrungsprozess. Die Fortpflanzung findet aber nur dann statt, wenn eine passende Unterkunft zur Verfügung steht. Verteilen Sie deshalb nach einem Hausbau die Plätze an eine Dame mit Kinderwunsch, damit diese sich in aller Ruhe um den bevorstehenden Nachwuchs kümmern kann. Denken Sie immer daran, dass eine Übervölkerung wesentlich effektiver ist als ein Dorf, in dem kaum eine Seele lebt.

Welche Aufgaben soll ich verteilen?

Sie können jedem Menschen eine Tätigkeit aus einer Vielzahl von Berufen zuteilen. Dennoch macht es Sinn, einige Dinge selber in die Hand zu nehmen. Wenn Sie einen Einwohner zum Angeln schicken, muss dieser auf den meisten Inseln einen weiten Weg zurücklegen, bevor er zum Meer und wieder zurück ins Dorf gelangt. Im Gegensatz dazu muss ein Farmer lediglich ein paar Schritte gehen, bevor er sein Feld erreicht. Begeben Sie sich daher selber zum Meer und holen Sie die Fische mit Ihrer Hand aus dem Wasser. Da Sie mit einem Fang bis zu 1.400 Einheiten Fisch sammeln können, brauchen Sie nur selten Angeln. Alternativ können Sie auch Ihrer Kreatur diese Tätigkeit zuweisen. Die eingesparten Arbeiter können Sie zu wichtigeren Aufgaben abkommandieren. Werfen Sie dazu zwischendurch einen Blick in Ihren Tempel. Dort sehen Sie auf einen Blick, welche Tätigkeiten Ihre Menschen zur Zeit ausführen und bei welchen Berufen noch Bedarf an Arbeitskräften besteht.

Wie gelange ich schneller von einem Punkt zum anderen?

Sie haben die Möglichkeit, bis zu sechs Positionen auf der Insel zu speichern. Diese Punkte erreichen Sie durch einen einfachen Tastendruck. Wenn Sie zum Beispiel in einen Kampf verwickelt sind, sollten Sie eine Markierung beim Schauplatz des Kampfes und eine bei einem Wunderspender für Heilung setzen. Hat Ihre Kreatur Schaden erlitten, können Sie ganz bequem einen Heilungszauber organisieren, ohne dabei viel Zeit zu verlieren.

Wie stärke ich den Glauben?

Der Glauben ist das Fundament Ihrer göttlichen Tätigkeit. Darum benötigen Sie viele Gläubige, die Sie anbeten und dadurch die nötige Energie für Ihre Zaubersprüche spenden. Kümmern Sie sich um Ihre Untertanen und unterstützen Sie sie in ihrem Tun und Handeln. Sie können das natürlich auch Ihrer Kreatur überlassen, indem Sie diese im Mittelpunkt des Dorfes anleinen und Gutes tun lassen. Verwenden Sie dazu die Leine der Gutmütigkeit. Wenn Sie sich jedoch für die dunkle Seite der Macht entschieden haben, tun Sie etwas Böses. Zum Beispiel können Sie ein Haus zerstören, um den Bewohnern Ihre Macht zu demonstrieren. Übrigens können Sie Bäume und Felsen in der Nähe des Tempels platzieren. Mit diesem positiven Ambiente lässt es sich gleich viel besser beten und Ihre Menschen produzieren mehr Energie.

Müssen meine Menschen immer im Tempel beten?

Ja, müssen sie. Das kann mitunter sehr lange dauern, bis ein Volk von einem anderen Teil der Insel die Gebets-



Dieser Tiger ist ein äußerst hilfsbereiter Zeitgenosse. Er hat sich abgeschaut, wie man einen Regenzauber ausspricht, und setzt ihn auch gleich ein.





Achten Sie in der Nacht auf diese leuchtenden Punkte. Am nächsten Morgen finden Sie mit etwas Glück einen Einweg-Zauber unter einem Baum oder Stein.

stätte erreicht. Falls Sie dringend Kraft für Ihren Zauber benötigen, greifen Sie Ihren Schützlingen unter die Arme und transportieren Sie sie mit Ihrer Hand zum Tempel. Wenn Sie über einen Teleport-Zauber verfügen, können Sie auch einen solchen Zauber in der Mitte eines Dorfes sprechen und den Ausgang beim Tempel zaubern. Wenn die Bewohner des Dorfes in den Teleporter springen, erscheinen sie sofort beim Tempel. Dadurch sind Ihre Untertanen wesentlich mobiler.

Wie bekehre ich fremde Dörfer zu meinem Glauben?

Dies erreichen Sie auf verschiedene Art und Weise. Wenn Sie eine Kreatur besitzen und diese schon sehr groß ist, genügt meist die Anwesenheit in einem anderen Dorf, die Bevölkerung zu bekehren. Reicht das nicht, lassen Sie die Kreatur einige Dinge herbeizaubern. Sind Sie jedoch im Begriff, eine Herrschaft der Angst und Tyrannei zu errichten, lassen Sie sie einige Gebäude im Dorf zerstören oder ein paar Bewohner verspeisen. Halten Sie zwischendurch Ihre Hand über das Dorfzentrum. Dadurch erfahren Sie, wie viel Glauben Sie noch benötigen, um das Dorf zu übernehmen.

Wie bekehre ich ein Dorf ohne meine Kreatur?

Ohne eine Kreatur ist es schon weitaus schwieriger, ein Dorf zu bekehren. Setzen Sie Steine oder andere Gegenstände ein, die Sie über das Dorf werfen. Wenn Sie jedoch immer die gleichen Tricks anwenden, sind die Bewohner schnell gelangweilt. Probieren Sie deshalb immer etwas Neues aus, um Ihre zukünftigen Untertanen zu überzeugen. Zaubersprüche besitzen natürlich eine intensivere Wirkung als ein einfacher Steinwurf. Sie haben aber auch die Möglichkeit, einen Bewohner Ihres Dorfes zu nehmen und in ein fremdes Dorf zu setzen. Dieser Bewohner arbeitet fortan als Missionar und versucht Ihren Hoheitsbereich zu vergrößern. Wenn Sie zu wenig Gläubige haben, wird Ihr Abgesandter zum anderen Gott überlaufen.

Wie entledige ich mich eines Zauberspruches?

Wenn Sie einen Zauberspruch in der Hand halten, können Sie diesen durch Schütteln der Hand wieder deaktivieren. Leider ist dieser Spruch, wenn es sich um einen Einweg-Zauber handelt, hinterher unwiderruflich verloren. Sie sind also gezwungen, einen weiteren zu finden. Gerade bei Einweg-Zaubern, die Sie unter Bäumen und Felsen finden, ist ein solcher Verlust äußerst bedauerlich, da Sie mitunter einen sehr seltenen Zauber verlieren. Überlegen Sie sich deshalb sehr genau, wann und wofür Sie diesen Zauber einsetzen wollen. Anders verhält es sich jedoch bei Zaubersprüchen, die Sie durch die Gebete Ihrer Untertanen erhalten. Wenn Sie einen solchen Zauber wegschütteln, fließt die Energie wieder zu Ihrem Tempel zurück und Sie können ihn kurz darauf wieder sprechen.

Was bedeuten die leuchtenden Kreise in der Nacht?

Dabei handelt es sich um Glühwürmchen. Platzieren Sie Steine und Bäume neben den Häusern, das lockt die Glühwürmchen an. Achten Sie darauf, über welchem Gebiet diese Insekten fliegen. Wenn sie dann am nächsten Morgen verschwunden sind, heben Sie die Steine und Bäume vom Boden auf und schauen darunter. Dort finden Sie mit etwas Glück nützliche Zaubersprüche, die Sie aber nur einmalig einsetzen können.

Wachsen die Bäume nach?

Wenn Sie Bäume aus der Erde reißen, dauert es ziemlich lange, bis neue wachsen. Vermeiden Sie einen kompletten Raubbau an der Natur und lassen Sie ein paar Bäume an ihrem Platz stehen. Sprechen Sie einen Regenzauber, um das Wachstum der kleinen Bäume zu beschleunigen. Bei Schafherden und anderen Tieren ist es genauso. Nach einer gewissen Zeit haben Sie ein ganze Wiese voller Tiere. Scheuen Sie sich deshalb nicht, ein Tier ins Lager zu bringen. Der Nachschub ist garantiert.

Wie baue ich größere Häuser?

Wenn Sie später die Möglichkeiten haben, mithilfe der Gerüste Häuser zu bauen, können Sie deren Größe durch Zusammenfügen der Gerüste beeinflussen. Dabei gilt: Je mehr Gerüste Sie ineinander stecken, desto größer wird das Gebäude. Damit Sie die Gerüste in aller Ruhe zusammensetzen können, sollten Sie das auf dem Hof des Schreiners erledigen.

Wie viel Holz benötige ich für den Bau eines Hauses?

Wenn Sie das auf einem offenen Feld machen, können Sie Pech haben und Ihre Bewohner fangen schon an zu bauen, obwohl Sie noch nicht die gewünschte Anzahl Gerüste ineinander gesteckt haben.

Das hängt von der Größe des Hauses ab. Wenn der Rohbau steht, müssen Sie lediglich Ihre Hand über das Gebäude halten. Nach kurzer Zeit erscheint eine Zahl, die Ihnen angibt, wie viel Holz die Arbeiter für den Bau benötigen. Tipp: Wenn Sie Holz für ein Gebäude benötigen, können Sie die gepflückten Bäume einfach auf den Rohbau werfen. Dadurch sparen Sie sich den Gang zum Lager.

Easter Egg

Tun Sie einfach mal eine etwas längere Zeit gar nichts. Die Programmierer haben für solche Fälle einige witzige Dialoge zwischen dem Engel und dem Teufel eingebaut, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Speichern Sie aber vorher ab. Ihre Kreatur könnte Ihre Abwesenheit sonst ausnutzen und einige Dinge anstellen, die nicht in Ihr Erziehungsprogramm passen.

Was zeichnet einen bösen Gott aus?

Die Belange des Volkes werden nur dann erfüllt, wenn es dem Gott gerade in den Kram passt. Seine Macht zieht der dunkle Gott aus der Furcht seiner Untertanen. Menschen sind nur zum Beten da – oder als Opfergabe.

Die Kreatur

Welche Aufgabe übernimmt die Kreatur?

Das kommt ganz darauf an, wie Sie das Geschöpf trainieren. Die Kreatur kann im Prinzip all das tun, was Sie als Gott auch können – und mehr. Ihr Volk wird das Geschöpf entweder fürchten oder verehren – auf jeden Fall sorgt alleine der Anblick für Respekt unter den Sterblichen. Ein immenser Vorteil der Kreatur ist, dass sie auch außerhalb Ihres göttlichen Machtbereiches wirken kann. Darunter fallen zum Beispiel die häufig anzutreffenden Rettungsaufgaben. Wenn Sie Ihrer Kreatur beigebracht haben, Menschen zu fressen, werden Sie diese Aufgaben nicht auf eine gute Weise beenden können. Denn jedes Mal, wenn Ihre Kreatur eine Person aus einer misslichen Lage transportiert, wird sie das Unfallopfer kurz nach dem Aufheben verschlingen.

Der Kreatur ein Vorbild

Sie werden bei all Ihren Taten aufmerksam beobachtet (auch ohne Leine). Passen Sie also auf, was Sie in Gegenwart Ihrer Kreatur anstellen. Wenn Sie einfach mal Lust haben, einen Bewohner durch die Luft zu schleudern oder ein Haus mit einem Felsen zu zerstören, sollten Sie das nicht die Kreatur sehen lassen. Es sei denn, Sie wollen sie dazu erziehen, es Ihnen gleichzutun.

Zuckerbrot und Peitsche

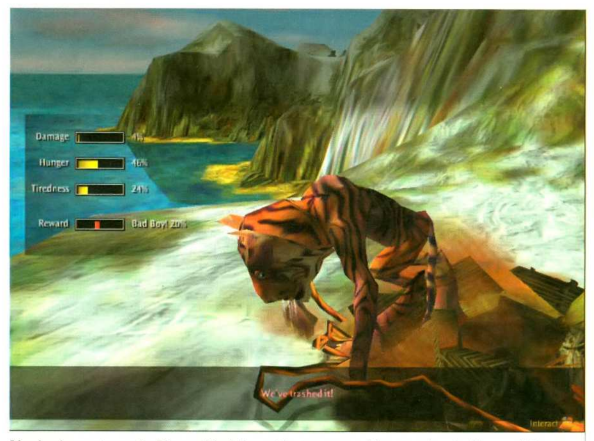
Besonders in der frühen Lernphase ist es sehr wichtig, dass Sie Ihre Kreatur überwachen und ständig zurechtweisen. Seien Sie streng und überaus konsequent. Loben und bestrafen Sie das Geschöpf oft. Bedenken Sie: Ihre Kreatur kommt komplett ohne Wertesystem in Ihre Obhut und bekommt nur durch Ihre Weisungen ein Gespür für Gut und Böse. Lassen Sie deshalb gerade in der Anfangsphase des Spiels Ihre Kreatur niemals unbeaufsichtigt über die Insel marschieren.

Wie intensiv soll ich loben und bestrafen?

Das kommt darauf an, was Sie dem Tier beibringen wollen. Soll es beispielsweise nett zu den Bewohnern sein, ist eine ordentliche Tracht Prügel für den Verzehr eines Menschen durchaus gerechtfertigt (100 %). Für kleinere Vergehen sollten Sie auch weniger Strafe einsetzen. Am Anfang des Kreatur-Trainings setzen Sie mit 100 % Strafen die Extreme von Gut und Böse fest. Beispiel: Sie bestrafen die Kreatur für den Verzehr eines Rindes, weil Sie wollen, dass es sich hauptsächlich von Getreide ernährt. Diese Strafe sollte aber weitaus schwächer sein als für einen gefressenen Menschen.

Worauf muss ich bei der Bestrafung achten?

Achten Sie darauf, dass sich Ihre Kreatur während einer Bestrafung nicht in der Nähe eines Gebäudes befindet. Wenn Sie zu stark zuschlagen, stürzt Ihr Geschöpf und zerstört dabei unter Umständen eines der umliegenden Gebäude. Suchen Sie sich deshalb einen freien Platz für solche Aktionen. Wenn Ihre Kreatur in einem Dorf steht und etwas Böses anstellt, Sie sie aber erst aus dem Dorf bugsieren



Nach einer etwas heftigen Ohrfeige stürzt unsere Kreatur in ein Haus. Führen Sie Ihre Bestrafungsaktionen deshalb nicht mitten im Dorf aus.



und dort verprügeln, wird sie die Bestrafung nicht richtig deuten. Wie bei einem Haustier muss die Bestrafung kurz nach dem Vorfall erfolgen. Wenn es sich jedoch um ein kleineres Vergehen handelt, sollten Sie entweder ganz auf die Bestrafung verzichten oder zu eher moderateren Mitteln greifen, so dass Ihre Kreatur bei einer Züchtigung nicht umfällt.

Interaktion mit Objekten

Sie sollten Ihrer Kreatur zu Anfang alle möglichen Gegenstände in die Hand geben. Beobachten Sie, was sie damit anstellt, und strafen bzw. loben Sie entsprechend. Besonders im Kindesalter wird Ihr Tier alles in den Mund stecken – wie ein junger Mensch – und sogar fressen. Wenn Sie das Geschöpf dazu ermutigen wollen, etwas zu fressen, streicheln Sie den Bauch, während es den Gegenstand in der Hand hält. So können Sie früh den Speiseplan beeinflussen.

Wie sorgt die Kreatur für Nachwuchs?

Sie können Ihrer Kreatur sogar beibringen, Brüter zu erzeugen. Nehmen Sie Ihre Kreatur an die Lernleine und gehen Sie in eines Ihrer Dörfer. Schnappen Sie sich dort eine Frau und setzen Sie sie zu einem paarungswilligen Mann. Selbst die dümmste Kreatur versteht auf Anhieb, wie das funktioniert, und ahmt Ihr Verhalten nach. Bedenken Sie aber, dass ihre Kreatur bei jeder Gelegenheit, die sich bietet, einen Brüter aus den Reihen der Arbeitslosen auserwählt.

Hat die Wahl der Kreatur etwas mit der Nahrung zu tun?

Nein. Alle Kreaturen können alle Nahrungsmittel fressen. Eine Kuh muss nicht zwangsläufig nur Getreide fressen. Als Nahrungsmittel eignen sich Tiere (Kühe, Schweine, Schafe, Pferde), Getreide und Fisch. Bedenken Sie jedoch, dass Ihre Kreatur nach dem Verzehr von Fleisch eher zu Aggressivität neigt, wobei vegetarische Ernährung das Gegenteil bewirkt. Wenn Sie Ihrem Haustier beibringen möchten, Menschen zu essen, können Sie es sogar so weit schulen, dass es sich auf ein spezielles Geschlecht konzentriert.

LAND 1: Eden

Das Wurftraining

Ziel: Brocken von der Steinsäule schlagen

Sinn und Zweck dieser Übung ist es, Ihnen das Werfen beizubringen. Machen Sie ausgiebig davon Gebrauch. Werfen kann man nicht erklären, man muss es durch viel Übung erlernen.

Ich treffe nicht! Geht das schneller?

Um einfach die Quest zu beenden, gehen Sie mit Ihrer Hand samt Stein sehr nah an das Ziel heran. So dürfte der Wurf keinerlei Probleme mehr bereiten. Auch wenn Sie so die Aufgabe schnell bewältigen – Ihren Wurfkünsten hilft es nichts.

Was soll ich mit einem Beachball anfangen?

Der Ball ist für Ihre Kreatur sehr nützlich. Halten Sie das Biest fit, indem Sie es mit dem Ball spielen lassen. Da Sie noch keine Kreatur haben, legen Sie den Ball zunächst einfach in das Gehege. Vorsicht: Speichern Sie lieber, bevor Ihre Kreatur das erste Mal den Ball zu Gesicht bekommt – sie könnte ihn verspeisen.

Die drei Tor-Steine

Sable, die Kreatur-Trainerin, fordert Sie heraus, das große Tor zu öffnen. Sie müssen drei bestimmte Steine auf das Podest legen. Der erste Stein ist sehr leicht zu finden – Sable zeigt Ihnen sogar, wo er sich befindet.

Zweiter Stein – Der verlorene Bruder

Die Aufgabe

Die Bewohnerin des Bauernhauses hat den zweiten Stein in ihrer Hütte. Sie hat jedoch die Bitte, dass Sie ihren kranken Bruder retten sollen. Er befindet sich im Wald (siehe Karte). Sie haben nun die erste Möglichkeit, Ihre Gesinnung auszuleben.

Die gute Variante

Gehen Sie zum Wald und heben Sie den Bruder auf. Bringen Sie ihn unversehrt zurück zu seiner Schwester. Sie haben die Familie aus der Not befreit und sehr edel gehandelt. Die Frau gibt Ihnen, wie versprochen, den zweiten Stein. Alternativ können Sie auch die Schwester zum Bruder bringen.

Die „etwas" böse Variante

Wer ist diese Frau, dass sie sich anmaßt, einen Gott zu erpressen? Nehmen Sie einfach einen Felsen und zerstören Sie ihr Haus. So ein-



Wenn Sie Ihrer Kreatur zeigen, wie man einen Brüter ausbildet, wird sie zukünftig diese Aufgabe übernehmen.



Eine Möglichkeit, an den Stein zu gelangen, besteht darin, dass Sie das Haus zerstören. Nicht gerade sehr nett.



Jetzt müssen Sie sich entscheiden. Jede Kreatur verfügt über besondere Fähigkeiten. Sie bekommen später noch die Gelegenheit, die Kreatur zu wechseln.

fach geht das! Die gute Frau ist schwer entsetzt und fleht sie nunmehr an, trotzdem noch den Bruder zu retten. Bringen Sie den Bruder zu ihr zurück. Sie haben streng, aber nicht unmenschlich gehandelt.

Die tyrannische Variante

Den Stein holen Sie sich, indem Sie die Hütte zerstören. Um endgültig böse zu sein, haben Sie zwei Möglichkeiten: Gehen Sie zum Bruder, erschlagen Sie ihn mit einem Felsen oder stürzen Sie ihn von einer Klippe. Bringen Sie anschließend den Leichnam zu der Schwester. Alternativ können Sie auch die Schwester töten und dem Bruder im Wald die Leiche zeigen. Dieser bekommt daraufhin eine Herzattacke. Die letzte Variante ist eine absolute Ausgeburt an Bosheit.

Die Belohnung

Egal für welche Variante Sie sich entscheiden: Sie haben den zweiten Tor-Stein in Ihrem Besitz.

Der dritte Tor-Stein

Gehen Sie zum Steinmetz und holen Sie für ihn den Stein aus dem alten Bergwerk. Nach kurzer Zeit hat er den Stein in die richtige Form gebracht und Sie können ihn zum Podest bringen. Das Tor öffnet sich. Wenn Sie Ihrer bösen Gesinnung Ausdruck verleihen wollen, töten Sie den Künstler. Er hat eine unerschöpfliche Anzahl von Cousins, die an seiner Stelle den Stein für Sie bearbeiten.

Die Kreatur

Die Qual der Wahl

Sie müssen sich für eine der drei Kreaturen entscheiden. Es wird im späteren Spielverlauf noch die Möglichkeit geben, die Kreatur gegen eine andere einzutauschen. Trotzdem sollten Sie umsichtig wählen.

Welche Kreatur soll ich nehmen?

Wie Ihnen das gute Gewissen schon sagt: Jedes der drei Tiere ist etwas Besonderes. Die Kuh wird vom guten Gewissen angepriesen, das Teufelchen ist für den Tiger. Der Affe ist die goldene Mitte. Auch wenn man meinen könnte, dass der Tiger eher böse und die Kuh eher gut ist, hat die Entscheidung nichts mit Ihrer Gesinnung zu tun. Sie können alle drei Kreaturen zu Gut oder Böse erziehen.

Die Kuh

Die Kuh ist ein sehr guter Allrounder. Sie kämpft passabel, ist gutmütig und lernt ausreichend schnell. Wenn Sie die Kuh wählen, müssen Sie sich etwas um die Ausbildung kümmern und haben sehr bald eine hilfreiche Kreatur an Ihrer Seite. Im Schlaf regeneriert sich der Wiederkäuer schneller als seine Kollegen. Außerdem ist die Kuh die anfänglich größte Kreatur.

Der Affe

Der Affe ist unbestritten die intelligenteste der drei Kreaturen. Er ist äußerst wissbegierig, folgsam und unkompliziert. Der Affe begreift sehr schnell, was Sie ihm beibringen wollen, probiert viel aus und lernt sogar, wenn er nicht an der Leine ist. Zum Vergleich: Der Affe lernt etwa doppelt so schnell wie die Kuh und sogar vier Mal so schnell wie der Tiger. Beim Affen verbringen Sie demnach die wenigste Zeit mit der Ausbildung. Der größte Nachteil: Im Kampf stellt sich der Affe mehr als dumm an. Er ist träge und sehr ungeschickt.

Der Tiger

Mit dem Tiger haben Sie einen exzellenten Kämpfer in Ihrer Obhut. Dafür lernt er sehr langsam und muss im Kindesalter ständig bewacht werden. Der Tiger ist nicht so folgsam wie seine Kollegen und muss oft zurechtgewiesen werden. Passen Sie gut auf – die Raubkatze verspeist schon gerne mal einen Menschen und ist latent destruktiv. Er hat aber auch die beste Veranlagung, stark zu werden. Hebt der Tiger schwere Dinge an, wächst seine Kraft schneller als bei den anderen beiden Kreaturen. Obendrein ist er der schnellste Läufer.

Das Training

Bevor Sie die nächste Aufgabe angehen, sollten Sie sich ausführlich um Ihre Kreatur kümmern. Legen Sie grundlegende Werte fest und experimentieren Sie mit den Leinen. Wenn Ihr Geschöpf einigermaßen erzogen ist, fahren Sie mit den Aufgaben fort.

Meine Kreatur hat die Trainerin geworfen!

Das ist Teil des Trainings. Sable sagt Ihnen daraufhin, dass die Kreatur bestraft werden muss. Folgen Sie ihrem Rat, um ein gutes Geschöpf zu erziehen. Sie können das Tier natürlich für diese Tat auch loben ...





Diese Seefahrer benötigen Holz und Lebensmittel, um in See zu stechen. Werden Sie ihnen helfen?



Wenn Sie Ihrer Kreatur beigebracht haben, Menschen zu fressen, wird sie die Fischer essen, anstatt sie zu retten.

Die Boot-Quest

Aufgabe
Die Missionare am Strand benötigen Holz, Getreide und zwei Tiere, um auf Reisen zu gehen.

Die gute Alternative
Bringen Sie den Missionaren alles, wonach sie fragen: Einen Stapel Holz, einen Haufen Getreide und zwei beliebige Tiere. Achtung: Wenn Sie den Missionaren ein Schaf geben, können Sie keine Bonus-Kreatur erhalten. Als Belohnung erhalten Sie den ersten Wunder-Spender (Regen). Tipp: Ihre Kreatur kann noch keine Zaubersprüche lernen – verschwenden Sie also nicht Ihre Zeit darauf, dem Tier den Regenzauber zu zeigen.

Die böse Alternative
Sie können die Missionare ins Meer werfen. Die Quest ist nicht mehr vorhanden und Sie erhalten keine Belohnung.

Easter Eggs
Geben Sie den Missionaren spaßeshalber eine Frau und ein Schaf (speichern nicht vergessen!). Wenn das Schiff in See sticht, sehen Sie eine nachgestellte Szene aus *Titanic* (zwei Missionare am Bug).

Die Strand-Quest

Aufgabe
Fünf Männer sind von den Fluten erfasst worden und drohen zu ertrinken. Die Frau eines Fischers fleht Sie um Hilfe an.

Die gute Variante
Legen Sie Ihrer Kreatur die Leine der Gutmütigkeit an. Klicken Sie jetzt mit der Leine auf die ertrinkenden Fischer und ihr Geschöpf sollte die Männer aufnehmen. Zum Absetzen einfach an den Strand klicken. Wenn Sie Ihrem Tier vorher nicht beigebracht haben, dass man keine Menschen isst, kann es durchaus zu einem Missgeschick kommen. Vergessen Sie nicht, die Kreatur zu loben, wenn Sie einen Mann gerettet hat. Sie erhalten zur Belohnung einen Wunder-Spender (Kreatur stärken).

Die mittlere Variante
Wenn Sie nur einige Fischer retten und die anderen umbringen oder ertrinken lassen, ist die Frau Ihnen etwas dankbar. Sie erhalten für die teilweise Erfüllung der Aufgabe keine Belohnung.

Die böse Variante
Lassen Sie Ihre Kreatur alle Fischer fressen oder wegwerfen. Jedes Mal, wenn ein Fischer stirbt, ist Ihr schlechtes Gewissen sehr begeistert. Wenn erbarmungslos alle Männer ausradiert wurden, regt sich die Frau über alle Maßen auf – den Wunder-Spender erhalten Sie trotzdem.

Gar nichts unternehmen
Wenn Sie überhaupt nicht eingreifen, ertrinken die Fischer nach einiger Zeit. Sie erhalten keine Belohnung und ernten nur die Missgunst des Volkes.

Die Schaf-Quest

Aufgabe
Bringen Sie dem Hirten seine Schafe zurück, die sich verstreut auf der Insel befinden.

Kann man die Aufgabe böse lösen?
Wenn Sie die Schafe töten, verschwindet die Quest. Sie verleihen damit Ihrer dunklen Seite Ausdruck, erhalten aber keine Belohnung.

Wo finde ich die Schafe?
In Eden sind zehn Schafe verstreut. Eines befindet sich bereits im Gehege des Hirten, die restlichen Tiere gilt es zu finden. Wenn Sie vier Schafe zurückbringen, ist die Quest erfüllt und Sie erhalten zur Belohnung eine Kiste voll Getreide. Bringen Sie alle Schafe zurück, erhalten Sie einen Ziegenbock als Bonus-Kreatur.

Ich finde keine Schafe! Wo sind sie?
Die Schafe sind sehr klein und nur zu erkennen, wenn man sehr nah heranzoomt. Die Tiere befinden sich immer an der gleichen Stelle und wandern nicht herum.

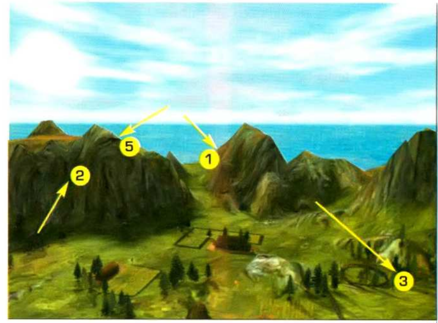
1: Hinter dem großen Tor
2: Beim Bildhauer
3: Im Schweinegehege
4: Beim Wurfziel
5: Auf der Landzunge
6: Halb auf dem Hügel beim Weg zum Strand
7: Auf dem Weg zum Strand
8: Auf dem Berg (wird zu Beginn der Quest gezeigt)
9: Im Wald beim verlorenen Bruder

(Siehe Screenshots auf der nächsten Seite unten)

Soll ich den Ziegenbock als Kreatur nehmen?
Sollten Sie den Tiger gewählt haben, ist es durchaus sinnvoll, vorübergehend zur Ziege zu wechseln. Sie lernt weitaus schneller als der Tiger. Wenn die Ausbildung abgeschlossen ist, können Sie zum Tiger zurückkehren.



Wenn Sie die Steine in der richtigen Reihenfolge postieren, erhalten Sie zum Dank einen Zauber-Spender.



An diesen Orten finden Sie die Steine. Die Zahlen stehen für die Positionen, auf die Sie die Steine stellen müssen.

Nemesis-Kreatur Teil 1

Kann ich hier böse sein? Diese Aufgaben gehören zur Geschichte und können nicht gut oder böse gespielt werden. Führen Sie Ihre Kreatur zu dem Aztekendorf. Dort zeigt Nemesis-Kreatur Ihnen, wie man ein Dorf beeindruckt. Dazu verwendet er den Nahrungszauber. Wenn Sie die Nahrungszauber benutzen, sollte Ihr Geschöpf an der Lern-Leine sein und zuschauen. Ab jetzt kann Ihre Kreatur Zaubersprüche lernen.

Das Zaubertraining

Sie sollten schon über einige Wunder-Spender verfügen. Jetzt ist es an der Zeit, Ihrer Kreatur all diese Zauber beizubringen. Überprüfen Sie im Tempel den Lernfortschritt und lassen Sie das Tier auch mal von der Leine, um mit seinen neuen Fähigkeiten experimentieren zu können.

Der Einsiedler

Die gute Variante Wenn Ihre Kreatur groß genug ist, führen Sie sie zum Einsiedler. Er fordert Sie nun auf, mit der Kreatur einen Stein in der Nähe anzuheben. Sie erfahren daraufhin von den Glühwürmchen und den Wunder-Samen. Als Belohnung erhalten Sie obendrein einen weiteren Wunder-Spender (Regen).

Die mittlere Variante Zeigen Sie es dem Ungläubigen! Zerstören Sie sein Haus. Sie erhalten einen Regenzauber als Belohnung. Doch Vorsicht! Der Einsiedler ist jetzt stinksauer und wird in Kürze das Dorflager anzünden.

Die böse Variante Wer nicht glauben will, muss fühlen. Zerstören Sie das Haus und töten Sie anschließend den Ungläubigen. Sie erhalten immer noch den Regenzauber und keiner zündet Ihr Lager an. Tipp: Wenn Sie den Eremiten töten, bevor Sie das Haus zu Kleinholz verarbeiten, gehen Sie ganz leer aus.

Die singenden Steine

Aufgabe Sie müssen die singenden Steine finden und in der richtigen Reihenfolge anordnen. Um den Ton eines Steines zu hören, klicken Sie ihn an. Am Ende müssen die Steine eine Tonleiter spielen.

Einige Steine geben einen unmelodischen Ton von sich. Diese Runensteine können Sie einfach ignorieren. Sie dienen nur zur Ablenkung und werden bei dem Rätsel nicht gebraucht.

Wo finde ich die passenden Steine?

1: Beim verlorenen Bruder
2: Auf dem Berg über dem Dorf
3: Beim Friedhof
4: Direkt hinter dem Steinkreis
5: Im Steinbruch

Die entführten Kinder

Wo ist die Höhle? Am Hang hinter der Krippe steht ein kleines Haus. Dies ist der Eingang zur Höhle. Das Haus kann nicht zerstört werden.

Wie schnappe ich den Entführer? Holen Sie Ihre Kreatur in die Nähe. Warten Sie nun, bis der Entführer aus dem Haus kommt und den Hügel heruntergeht. Wenn er ein gutes Stück vom Haus entfernt





Die neun Schafe sind sehr klein und daher schwer zu finden. Mit den Einzeichnungen auf den Karten sollten Sie damit aber keine großen Schwierigkeiten haben.



ist, doppelklicken Sie mit der Leine auf den Bösewicht. Ihre Kreatur sollte jetzt an ihm festgebunden sein.

Die gute Variante

Befehlen Sie Ihrer Kreatur, den Entführer an der Höhle abzusetzen. Er löst daraufhin sein Versprechen ein und lässt die Kinder frei. Als Dank erhalten Sie einen weiteren Wunder-Spender mit dem Heilzauber.

Die böse Variante

Streicheln Sie den Bauch Ihrer Kreatur, während sie den Entführer hält. Wenn er verschlungen ist, haben Sie zwar den Entführer drakonisch bestraft, die Kinder aber nicht befreit. Trotzdem ist die Aufgabe erfüllt und Sie erhalten einen Wunder-Spender mit dem Blitzzauber.

Nemesis-Kreatur Teil 2

Aufgabe

Die große Kreatur bringt Ihnen in dieser Lektion die Grundlagen des Kampfes bei. Folgen Sie den Anweisungen. Tipp: Legen Sie vorher einen Heilungszauber in die Nähe. So können Sie nach dem Kampf (den Sie nicht gewinnen können) Ihre Kreatur heilen.

Sleg – der Oger

Die gute Variante

Der Oger ist vollkommen ausgehungert. Geben Sie ihm etwas zu fressen. Er wird den Weg dann freigeben. Sie können mit Ihrer Kreatur zu der Kiste hinter dem Durchgang gehen und Ihre Belohnung abholen – ein zweiter Beachball.

Die böse Variante

Versuchen Sie einfach, am Oger vorbeizurennen. Daraufhin kommt es zum Kampf. Wenn Sie über Heilungszauber verfügen, sollten Sie vorher einige in der Nähe deponieren. Der Kampf ist ein gutes Training für spätere Auseinandersetzungen. Sie können Ihre Kreatur auch während des Gefechtes heilen. Ist der Oger besiegt, holen Sie sich die Kiste mit der Kreatur. Sie können diese nicht selber nehmen, da sie außerhalb Ihres Machtbereiches liegt.



Diese Kiste kann nur Ihre Kreatur aus dem Gebiet des Ogers holen. Ihre Hand kann außerhalb Ihres Einflussbereiches nur für kurze Zeit eingreifen.

Belohnung

In der Kiste ist ein weiterer Beachball. Obendrein erscheint neben Ihrem Tempel ein neuer Zauber-Spender (Verstärkte Heilung).

Nemesis-Kreatur Teil 3

Aufgabe

Nemesis-Kreatur will Sie in ein großes Geheimnis einweihen. Nemesis gefällt das ganz und gar nicht – er tötet die große Kreatur. Wenn Sie Ihr Geschöpf nicht schleunigst aus der Gefahrenzone bringen, steht es alsbald in Flammen und nimmt beträchtlichen Schaden.

Nemesis fackelt mein Dorf ab!

Nun ja, mit einem aufgebrachten Gott ist nicht gut Kirschen essen. Löschen Sie die Feuer mit Regenzaubern. Holen Sie auch Ihre Kreatur zu Hilfe. Wenn sie richtig ausgebildet wurde, wird Sie eifrig beim Löschen helfen.

Strandhaus

Was muss ich beim Strandhaus machen?

Diese Quest ist im ersten Land nicht aktiv. Sie werden später hierher zurückkehren.

Der Vortex

Soll ich durch den Vortex gehen?

In Eden gibt es nichts mehr für Sie zu tun. Schmeißen Sie Baumaterial, Nahrung und Zauberkugeln durch den Vortex und klicken Sie dann auf die Schriftrolle. Sie kommen jetzt ins zweite Land ... (Fortsetzung folgt).

Florian Weidhase, Lars Theune

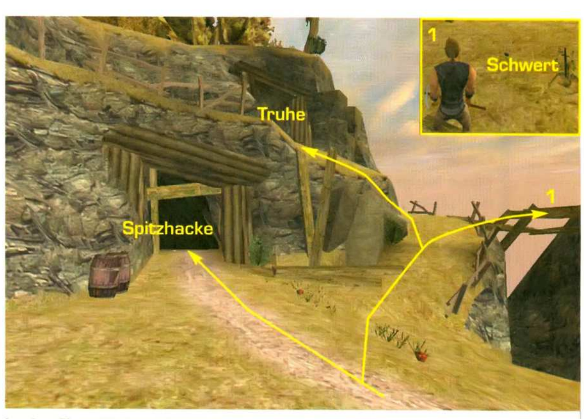


Durch diesen Wirbel gelangen Sie auf die nächste Insel. Schmeißen Sie aber Menschen und Rohstoffe hinein, bevor Sie den Wirbel betreten.

Allgemeine Spieletipps

Gothic

Das neue Rollenspiel von Piranha Bytes lässt Ihnen bei der Entwicklung Ihres Charakters viel Spielraum. Damit Sie sich aber nicht von Anfang an verzetteln, geben wir Ihnen einen detaillierten Spieleinstieg mit auf den Weg.



Laufen Sie auf keinen Fall hier achtlos vorbei. Sie finden hier Ihre ersten Waffen und außerdem eine gefüllte Truhe. Das Schwert (1) müssen Sie sich erkämpfen.

Erste Schritte in Gothic

Keine Ausrüstung und keinen Plan – was soll ich nach meiner Ankunft tun?

Bevor Sie einfach Diego zum Alten Lager folgen, sollten Sie sich zuerst etwas vertrauter mit Ihrer Umgebung machen. Nehmen Sie alle Beeren, Pilze und sonstige Gewächse mit, die Sie finden. Sie werden am Anfang für jeden heilenden Gegenstand dankbar sein. Außerdem schaffen Sie sich damit eine Warengrundlage fürs Tauschen. Erlegen Sie auch die Fleischwanzen – diese sind ebenfalls schmackhaft und geben verlorene Lebenspunkte zurück. Wenn Sie unter dem Tor mit den Wachen hindurchgelaufen sind, halten Sie nach dem alten Stollen links des Weges Ausschau. In dessen Nähe befindet sich eine verwitterte Holzbrücke. Dort können Sie Ihre ersten Waffen (Spitzhacke und ein rostiges Schwert) aufsammeln. Im Prinzip können Sie sich völlig frei entscheiden, wo Sie als Erstes hingehen. Da das Alte Lager jedoch am nächsten liegt, sollten Sie dort zuerst hingehen.

Was muss ich über die Dialoge und meine Handlungen wissen?

Wenn Sie unsere Tipps weiterlesen, kann es durchaus sein, dass Sie an bestimmten Stellen stutzig werden, weil Sie die beschriebenen Situationen vielleicht ganz anders erlebt haben. Dies ist durchaus möglich – da sich bestimmte Antworten in den Dialogen oder bestimmte Aktionen auf den Storyverlauf auswirken können. Daher ist es sinnvoll, vor den jeweiligen Gesprächen abzuspeichern und verschiedene Varianten auszuprobieren. Ein Beispiel gefällig?
Sie bekommen recht früh im Spiel den Rat, sich eine Karte von Graham im Alten Lager zu besorgen. Wenn Sie ihn aufsuchen, haben Sie mehrere Möglichkeiten – Sie können brav und widerstandslos den geforderten Betrag zahlen. Aber warum probieren Sie nicht einmal die Variante, ihm zu drohen – dies ist schließlich ein Gefängnis. Siehe da, es funktioniert und Sie erhalten die gesuchte Karte umsonst.

Mein Charakter haucht schon zu Beginn ständig sein Leben aus – was mache ich falsch?

Ihr Charakter ist zu Beginn des Spiels ziemlich schlecht im Kämpfen. Sollten Sie in einen aussichtslosen Kampf geraten, bleibt Ihnen immer noch die Flucht. Egal, ob Monster oder menschliche Gegner – nach einer Weile geben die Verfolger auf. Schaden, den Sie bis dahin dem Gegner zugefügt haben, merkt sich das Programm. So können Sie auch stärkere Feinde schrittweise besiegen. Sollten die Gegner allerdings in der Zwischenzeit wieder Nahrung zu sich genommen haben, sind sie unter Umständen wieder vollständig geheilt.

Was muss ich beim Kämpfen beachten?

Ihr Charakter kann sich immer nur einem Ziel zuwenden. Wenn Sie auf mehrere Monster gleichzeitig stoßen,





Selbst mit Waranen können Sie schon früh fertig werden. Laufen Sie nach einem Treffer immer wieder weg (1). Nach wiederholten Angriffen dieser Art liegen vier Warane dahingestreckt auf weiter Flur (2) und Sie sind erfahrener.



sollten Sie daher versuchen, zunächst nur die Aufmerksamkeit eines Gegners auf sich zu lenken. Vor dem Angriff machen fast alle Gegner eine Art Drohgebärde. Bleiben Sie dann stehen und warten Sie, bis der erste Gegner auf Sie zuläuft. Laufen Sie ein paar Schritte zurück und starten Sie erst dann Ihren Angriff. Sobald Sie eine Fernkampfwaffe besitzen, können Sie sich das zunutze machen und die Gegner durch einen Treffer aus großer Entfernung auf sich aufmerksam machen. Ist Ihr Ziel weit genug weg, können Sie schon mehrere Treffer landen, bevor Sie in den Nahkampf wechseln. Benutzen Sie zum Wechseln der Waffen am besten die Hotkeys – das geht am schnellsten. Spieler, die Lernpunkte in Geschicklichkeit und Bogenschießen investieren, können so auch aus der sicheren Distanz viele Monster aus dem Weg räumen.

Wie gehe ich mit den Waffen um?

Wildes Geklicke hilft beim Kämpfen gar nichts. Versuchen Sie zunächst eine Trockenübung. Studieren Sie mit gezogener Waffe einen festen Schlagrhythmus ein. Wechseln Sie Links-, Rechts- und Vorwärtsschläge gleichmäßig und langsam ab. Waffen, die einen höheren Stärkewert voraussetzen, sind schwieriger zu handhaben. Probieren Sie es zu Beginn des Spiels aus – es ist im Zweifel besser, das rostige Schwert zu benutzen (weniger Stärke nötig), als tumb und langsam mit dem Alten Schwert oder gar einem groben Schwert herumzufuchteln. Wenn Sie im echten Kampf sind, sollten Sie die Bewegungen des Gegners genau beobachten. Warten Sie, bis er auf Sie zustürmt und verpassen Sie ihm dann eine Schlagfolge. Springen Sie etwas zurück und erwarten Sie die nächste Attacke. Diese Taktik ist besser, als einfach auf den Gegner zuzulaufen.

Charakterentwicklung

Wie soll ich meinen Charakter sinnvoll weiterentwickeln?

Auch wenn Sie die gewonnenen Lernpunkte völlig frei in die Entwicklung von Fähigkeiten oder Attributen investieren können, um später zum Beispiel ein perfekter Jäger oder Dieb zu werden, sollten Sie zu Beginn einige grundlegende Fertigkeiten erlernen, damit Sie bei den Quests und Kämpfen überhaupt eine Chance haben. Die meisten Spieler werden sich ihre Sporen in und um das Alte Lager verdienen, darum sind die folgenden Charaktertipps auf dort erlernbare Talente konzentriert. Investieren Sie Ihre ersten zehn Punkte unbedingt in Stärke und Geschicklichkeit (beim Schatten Diego je 5 Punkte investieren.). Damit steigen Ihre Chancen, Kämpfe gegen Monster zu gewinnen. Wenn Sie die nächste Stufe erreichen, sollten Sie unbedingt die Diebesfähigkeit Schleichen erlernen. Der entsprechende Lehrer heißt Cavalorn und ist in einem Tal westlich des Alten Lagers anzutreffen.

Was bringt mir das Schleichen?

Wenn Sie die ersten Quests im Alten Lager annehmen und ein Mitglied der Schattengilde werden möchten, werden Sie von Meisterdieb Fingers aufgefordert, ein Diebestalent zu erlernen. Sie sollten als Erstes das Talent „Schleichen“ wählen. Mithilfe der „leisen Sohle“ können Sie unbemerkt in viele Hütten eindringen, um dort ungestört herumzustöbern und Kisten zu öffnen. Außerdem können Sie diese Fähigkeit auch für den Kampf nutzen. Sie können sich vorsichtig an ein Opfer heranschleichen und ihm mit einem gezielten Hieb Schaden verursachen. Die häufig anzutreffenden Scavenger schlafen zum Beispiel nachts. Nutzen Sie das aus, pirschen Sie sich heran und holen Sie sich ohne großen Aufwand Ihre Erfahrungspunkte.

Lohnt es sich, auch die anderen Diebestalente zu lernen?

Wenn Sie ein geduldiger Spieler sind, können Sie auf das Talent „Schlösser öffnen“ eigentlich verzichten. Sie benötigen lediglich Dietriche, um eine Truhe zu öffnen. Speichern Sie auf jeden Fall vor dem Knack-Versuch ab und knobeln Sie so die jeweilige Rechts-Links-Kombination des Schlosses aus. Mit dem Talent „Schlösser öffnen“ sinkt lediglich die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen ein Dietrich abbricht. Wenn Sie wirklich daran interessiert sind, anderen Personen in die Tasche zu schauen, kommen Sie um das Talent Taschendiebstahl nicht herum. In der ersten Talentstufe liegt die Chance, unbemerkt einen Diebstahl zu begehen, allerdings lediglich bei 50%. Wenn Sie ein guter Dieb werden wollen, müssen Sie also schon insgesamt 30 Lernpunkte investieren, um auch



Wenn Sie erst einmal mit dem Bogen umgehen können, sind Sie in der Lage, auch aus solch einer Entfernung dem Gegner das Lebenslicht auszublasen.

die zweite Stufe zu erlernen. Der Taschendiebstahl ist allerdings nur für wenige Quests von Interesse und sollte nur von wahren Diebes-Fans gelernt werden.

Kann ich auch ohne Diebesfähigkeit Personen ausrauben?

Wenn Sie kein Dieb sind und trotzdem den Tascheninhalt der vielen NPCs einsehen möchten, geht dies auch – Sie müssen Ihr Opfer lediglich k. o. schlagen. Das Spiel ist so eingestellt, dass Sie einen menschlichen Gegner zunächst nur kampfunfähig schlagen können. Er bleibt dann eine Weile besinnungslos am Boden liegen. Während dieser Zeit können Sie ihn ausrauben. Natürlich müssen Sie bei solchen Aktionen damit rechnen, erwischt zu werden oder an einen sehr starken Gegner zu geraten. Auch wenn Sie ein guter Kämpfer sind, sollten Sie dennoch vor einer solchen Aktion abspeichern.

Kann ich mich von Anfang an auf die Quests einlassen, um so meinem Charakter Erfahrung zukommen zu lassen?

Gothic stellt Ihnen völlig frei, wie Sie vorgehen. Sie können gleich zu Beginn tief in die Story eintauchen und eigentlich alle möglichen Quests annehmen. Allerdings werden Sie sehr schnell merken, dass Ihr Alter Ego für viele Missionen einfach viel zu schwach und ungeschickt ist. Sie sollten daher zunächst Erfahrungspunkte durch einfaches Monstermeucheln sammeln und neu gewonnene Lernpunkte in die Stärkung Ihres Charakters investieren.

Welche Monster kann ich bedenkenlos angreifen?

Solange Sie noch keinerlei Rüstung besitzen, sollten Sie sich lediglich auf die häufig anzutreffenden Scavenger und Molerats beschränken. Treten diese in größeren Gruppen auf, haben Sie zu Anfang selbst damit noch Probleme. Es empfiehlt sich, recht schnell wenigstens eine Buddlerhose aus dem Alten Lager zu erstehen. Ihre Waffenfertigkeit für Einhänder sollte wenigstens die erste Stufe haben und Ihre Stärke dafür ausreichen, dass Sie problemlos kontinuierliche Schlagfolgen ausführen können. Erst dann könnnen Sie durch die umliegenden Wälder des Alten Lagers streifen, um Monster zu jagen. Blutfliegen sollten als Nächstes auf Ihrer Liste stehen. Danach können Sie sich an Wölfen und Waranen versuchen. Um Snapper, Lurker oder Schattenläufer sollten Sie allerdings erst mal einen großen Bogen machen. Ob Sie für eine bestimmte Monsterart schon gut vorbereitet sind, erfahren Sie nur durch Ausprobieren. Speichern Sie vor einem Kampf ab und probieren Sie aus, ob Ihre gewählte Waffe überhaupt Schaden macht und ob Ihr Charakter auch schnell genug Hiebe ausführen kann. Haben Sie keinen Erfolg, müssen Sie der entsprechenden Monsterrasse erst noch aus dem Weg gehen, bis Sie stärker und geschickter sind.

Ist es sinnvoll, sich führen zu lassen?

Zu Beginn des Spiels werden Ihnen verschiedene Charaktere anbieten, Sie zum Beispiel ins Neue Lager oder ins Sumpflager zu geleiten. Wenn Sie auf so ein Angebot eingehen, brauchen Sie sich auf der Reise nicht selbst in Monsterkämpfe zu verwickeln. Ihr Begleiter wird in der Regel viel besser mit den Gegnern fertig. Die Erfahrungspunkte werden Ihnen trotzdem gutgeschrieben. Nutzen Sie dies aus, indem Sie nicht stur Ihrem Begleiter folgen. Wenn Sie sich ein Stück von Ihrem Begleiter entfernen, bleibt er stehen, um auf Sie zu warten. Schauen Sie sich nach Monstern um und streifen Sie durch die Gegend, um die Bestien anzulocken, die Ihr Kollege dann aus dem Weg räumt. So können Sie selbst als unerfahrener Spieler etliche Erfahrungspunkte gutmachen.

Lohnt es sich, die verschiedenen Jagdtechniken zu lernen?

Wenn Sie daran interessiert sind, wirklich das letzte aus den Kadavern der vielen Monster herauszuholen, sollten Sie auch die verschiedenen Jagdtechniken erlernen. Richtig profitabel wird das Abziehen von Fellen oder das Ziehen von Krallen und Zähnen aber erst bei den stärkeren Monstern wie Snappern, Schattenläufern oder Lurkern. Sie können daher Ihre Talentpunkte getrost erst in andere Fähigkeiten investieren.

Die Kolonie

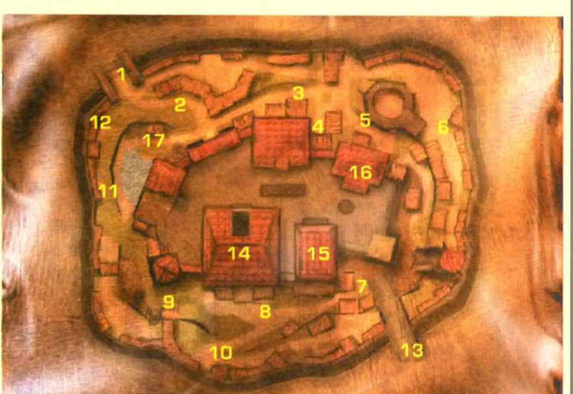
Damit Sie von Anfang an einen besseren Überblick über die Kolonie bekommen, finden Sie die ersten wichtigen Orte auf der Übersichtskarte abgebildet. Cavalorn ist ein Lehrer, den Sie möglichst früh konsultieren sollten, um bei ihm das Bogenschießen und vor allem das Schleichen zu lernen. Neks Leiche liegt in einer Molerat-Höhle. Bei ihm finden Sie ein Amulett, das Sie für eine der ersten Quests im Alten Lager benötigen. Sie können das Amulett behalten oder bei Sly abgeben.





Altes Lager

Das Alte Lager dürfte der erste Anlaufpunkt vieler Spieler sein. Auf unserer Karte finden Sie die Standorte aller wichtigen Charaktere und Orte verzeichnet. Wenn Sie zum ersten Mal im Alten Lager sind, sollten Sie eine komplette Rundtour machen, um alle wichtigen Personen angesprochen zu haben.



Legende zur Karte:

- **1** Nordtor
- **2** Diego, Thorus
- **3** Snaf, Mud
- **4** Fingers
- **5** Scatty, Kirgo, Kharim, Arena
- **6** Schmiede, Guy
- **7** Mordrag
- **8** Marktplatz, Fisk, Dexter, Baal Parvez
- **9** Whistler
- **10** Dusty
- **11** Sly
- **12** Graham, Baal Taran
- **13** Südtor
- **14** Gomez Palast
- **15** Feuermagier
- **16** Gardistenschmiede
- **17** Gravo

Das Alte Lager

Was kann ich von Ratford und Drax erfahren?

Kurz vor der Brücke vorm Alten Lager stehen rechts des Weges die beiden Jäger Ratford und Drax. Den Standort der beiden sollten Sie sich gut merken. Wenn Sie im Besitz von Bier sind, geben Sie Drax ruhig einen aus – er gibt Ihnen dafür erste Tipps zur Jagd.

Was hat es mit denSchutzgeldforderungen im Alten Lager auf sich?

Alle Buddler im Lager raten Ihnen, immer brav die zehn Erz zu zahlen. Solange Sie noch völlig unerfahren sind, sollten Sie dies auch beherzigen. Ein Beispiel soll Ihnen den Grund verdeutlichen: Wenn Sie das Alte Lager durchstreifen, werden Sie in der Nähe des Burgeingangs auf den Buddler Grim stoßen. Solange Sie das Schutzgeld an Bloodwyn bezahlen, bleibt Grim ein friedlicher Geselle. Setzen Sie mit der Zahlung aus, wird Grim Ihnen einen Deal vorschlagen, der sich letztendlich als Falle entpuppt. Wenn Ihr Charakter ausreichend stark ist, es gleich mit drei Buddlern aufzunehmen, ist das kein Problem. Anderenfalls müssen Sie damit rechnen, von den Buddlern besiegt und ausgeraubt zu werden.

Wie soll ich mit der Nervensäge Mud umgehen?

Der Buddler Mud, der sich in der Nähe von Snaf, dem Koch aufhält, kann schon ganz schön lästig werden. Das Dumme an seinem permanenten Gelaber ist, dass er selbst Kampfsequenzen unterbricht, um Ihnen völlig belangloses Zeug ins Ohr zu flüstern. Dadurch geraten Sie recht schnell in den Nachteil und verlieren einen gerade begonnenen Kampf.

Kann ich mich irgendwo ausruhen?

In den verschiedenen Lagern können Sie in jedem freien Bett nächtigen, um sich zu regenerieren. Allerdings kann das zu Problemen mit den eigentlichen Bewohnern führen. Es gibt aber immer eine freie Hütte, die Sie beziehen können. Im Alten Lager bekommen Sie zum Beispiel oberhalb der Arena eine Hütte von Fletcher, beziehungsweise dem Buddler Guy angeboten. In dieser Hütte ist jeden Tag ein saftiges Schinkenstück für Sie auf dem Tisch und Sie haben dort eine Kiste, in der Sie überflüssige Ausrüstung lagern können.

Quests im Alten Lager

Ich möchte ein Schatten wie Diego werden – was muss ich als Erstes tun?

Suchen Sie Diego vor dem Burgtor im Alten Lager auf und reden Sie mit ihm. Er wird Ihnen mitteilen, dass Sie sich erst bei einigen anderen Schattenmitgliedern beliebt machen müssen, bevor Sie in die Gemeinschaft aufgenommen werden. Klappern Sie danach das Lager ab, um die Schatten Sly, Fisk, Whistler und Scatty aufzusuchen. Vorsicht – nicht alle dieser Aufgaben sind leicht zu lösen. Bevor Sie sich zum Beispiel an Scattys Aufgabe, Kirgo in der Arena zu besiegen, die Zähne ausbeißen, sollten Sie Ihren Charakter erst durch Monsterjagd und andere leichte Quests stark genug gemacht haben, damit Sie nicht frustiert aus der Arena gehen.

Wie löse ich das Rätsel um den verschwundenen Nek?

Wenn Sie auf den Schatten Sly treffen, wird er Sie bitten, nach dem Verbleib von Nek zu forschen. Tipps dazu können Ihnen Snaf und Fletcher geben. Verlassen Sie das Alte Lager aus dem Südtor und wenden Sie sich südwestlich. Sie werden dort eine Höhle finden, die von zwei Molerats bewacht wird. Besiegen Sie die beiden Monster und betreten Sie die Höhle. Darin liegt der Leichnam von Nek. Durchsuchen Sie die Überreste und kehren Sie zu Sly zurück, um ihm von Ihrem Fund zu berichten. Neben Slys Stimme erhalten Sie 250 Erfahrungspunkte.

Wie kann ich Snaf bei seinem Eintopf helfen?

Eine leichte Aufgabe – Höllenpilze finden Sie recht schnell in der Nähe des Südtores, vor der Höhle mit Neks Leichnam. Auch in der Alten Mine und in den Wäldern wachsen diese „Schirmträger" reichlich. Über Fleischwanzen sind Sie schon auf dem Weg zum Alten Lager bei der verlassenen Mine gestolpert. Weitere Wanzentiere finden Sie in der Nähe des



Der gesuchte Gardist ist zwei Molerats zum Opfer gefallen und liegt in einer Höhle versteckt.



Mithilfe des Schlüssels aus seiner Truhe verschaffen Sie sich Zutritt in den Lagerraum von Cavalorn.

Südtores in verlassenen Hütten oder auch im westlich gelegenen Tal, in dem Cavalorn wohnt. Snaf gibt Ihnen neben 100 Erfahrungspunkten die Zusage, unbegrenzt von dem Eintopf kosten zu dürfen. Das bedeutet, Sie können sich pro Tag drei Rationen davon bei ihm abholen.

Soll ich Whistler helfen oder das Erz für mich behalten?

Wie Sie sich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Diego wird es besser finden, wenn Sie das Erz für sich behalten, das hat keinen Einfluss auf Ihr Abschneiden bei der Zulassungsprüfung für die Schatten. Wollen Sie jedoch gewissenhaft Whistlers Auftrag ausführen, sollten Sie bei Fisk auf jeden Fall den Namen Whistler vermeiden. Die 10 Erz extra, die Fisk Ihnen abverlangt, können Sie von Whistler wieder zurückfordern. Sie machen also keinen Verlust. Sollten Sie später ein Meister des Taschendiebstahls sein, können Sie immer noch versuchen, das Ornamentschwert von Whistler zu stehlen.

Wo finde ich Cavalorn?

Finger möchte, dass Sie ein Diebestalent lernen, damit Sie seine Stimme erhalten. Spielanfänger sollten sich für das Schleichen entscheiden. Gehen Sie dazu in das große Tal westlich des Lagers. Dort finden Sie außer Scavenger und Goblins auch die Hütte von Cavalorn. Er bringt Ihnen das Schleichen bei. Schauen Sie sich bei diesem Besuch gleich ein wenig in seinem Lager um. Neben seinem Bett ist eine Kiste, die Sie öffnen können, Cavalorn kümmert sich nicht darum. Sie finden darin einen Schlüssel. Hinter Cavalorns Hütte ist links eine Höhle, in der zwei Molerats hausen. In der linken Höhlenwand ist eine Tür eingelassen, die zu Cavalorns Lager führt. Mit dem Schlüssel können Sie die Tür öffnen und die Kammer ausplündern. So gelangen Sie unter anderem kostenlos in den Besitz eines Kurzbogens.

Hat Thorus auch eine Aufgabe für mich?

Scheuen Sie sich nicht, Thorus nach einer Aufgabe zu befragen. Sie sollen für ihn den Hehler Mordrag aus dem Weg schaffen. Sie haben dafür zwei Möglichkeiten. Wenn Sie Mordrag für immer aus dem Verkehr ziehen, erhalten Sie 300 Erfahrungspunkte. Wählen Sie die Variante, ihn zu warnen und mit ihm zum Neuen Lager zu ziehen, erhalten Sie 250 Erfahrungspunkte von Thorus. Für den Storyverlauf sollten Sie sich für die letztere Variante entscheiden. Egal, wie Sie sich entscheiden – es empfiehlt sich, vorher von Mordrag seinen Ring abzukaufen. Das gute Stück gibt Ihnen einen Geschickbonus von +5. Wenn Sie Mordrag später zum Neuen Lager geführt haben, gibt er Ihnen noch einmal den gleichen Ring. Einen davon können Sie im Neuen Lager abgeben, um zum Anführer Lares zu gelangen – sie haben dann immer noch den zweiten Ring im Besitz.

Wie löse ich die Aufgabe von Dexter?

Sie müssen dazu ins Sumpflager reisen. Wenn Sie sich noch nicht stark genug für eine Überlandreise fühlen, sprechen Sie am besten Baal Taran an. Er hält sich in der Nähe des Nordtores bei Kartenhändler Graham auf. Taran schickt Sie zu Baal Parvez, den Sie am Markt-



Lassen Sie sich nicht von der Anwesenheit Cor Kaloms verwirren. Sie können in aller Ruhe aus der linken Truhe das Rezept für Dexter entwenden.



platz aufstöbern können. Er wird Sie zum Sumpflager geleiten. Im Sumpflager werden Sie gleich hinter dem Tor auf Lester treffen. Er bietet Ihnen eine Lagerführung an. Nehmen Sie das Angebot an und lassen Sie sich zum Alchimisten führen. Dort hält sich auch Cor Kalom auf. Der Alchimist ist so in seine Experimente vertieft, dass Sie bedenkenlos die Kisten im Raum untersuchen können. In der linken Kiste befindet sich das gesuchte Rezept für Dexter. Nach erfolgreicher Ablieferung des Rezeptes erhalten Sie 350 Erfahrungspunkte.

Was kann ich mit der Liste für Diego machen?

Die eigentliche Aufgabe, die Liste aus der Alten Mine zu holen, ist nicht schwer. Was Sie noch in der Mine tun können, lesen Sie im entsprechenden Abschnitt. Sobald Sie die Liste abgeliefert haben, erhalten Sie 500 Erfahrungspunkte von Diego. Es gibt aber auch eine andere Spielvariante: Nachdem Sie die Liste von Ian erhalten haben, geben Sie diese nicht gleich bei Diego ab. Reisen Sie erst zum Neuen Lager und suchen Sie Lares auf. Geben Sie ihm die Liste (250 Erfahrungspunkte). Lares wird die Liste etwas überarbeiten und Sie bitten, die neue Liste zu Diego zu bringen. Wenn Sie dies erfolgreich absolviert und Lares gemeldet haben, erhalten Sie noch einmal 750 Erfahrungspunkte von Lares.

Wie gewinne ich die Arenakämpfe, um Scatty zu beeindrucken?

Auch wenn Sie diese Aufgabe recht früh im Spiel erhalten – gegen die Arenakämpfer Kirgo und Kharim zu bestehen, ist nichts für Anfänger. Ihr Charakter sollte wenigstens die Stufe sechs oder sieben erreicht haben und außerdem im Besitz besserer Waffen sein. Ansonsten sehen Sie Ihren Charakter schnell im Staub liegen. Unser Testcharakter konnte mit einem Stärke- und Geschicklichkeitswert von 30 Kirgo recht leicht besiegen. Als Waffe diente der Steinbrecher-Kolben aus der Alten Mine (siehe entsprechenden Abschnitt). Wenn Sie gegen Kharim bestehen wollen, müssen Sie noch viel, viel besser sein. Es genügt aber, Kirgo zu besiegen, um Scatty zu beeindrucken. Sie können Kharim trotzdem einfach herausfordern – legen Sie zuvor all Ihr Erz in Ihre Truhe in der Hütte, damit es Ihnen nicht bei einer Niederlage abgenommen wird. Bei einer Niederlage erhalten Sie immerhin noch 50 Erfahrungspunke für die Herausforderung und Scatty ist noch etwas mehr beeindruckt. Bei einem Sieg über Kharim springen 200 Erfahrungspunkte für Sie heraus.

Diegos Aufgaben sind alle erfüllt – wie geht es weiter?

Sprechen Sie mit Thorus – er wird Sie nun in die Burg lassen. Suchen Sie Raven auf und lassen Sie sich von ihm zu Gomez führen. Machen Sie nicht den Fehler, Gomez einfach anzusprechen, da er Sie sonst mit einem Schwerthieb ins Jenseits befördert. Sprechen Sie erst noch einmal Raven an, der Ihnen sagt, dass Sie Gomez den nötigen Respekt zollen müssen. Erst danach können Sie den Anführer Gomez gefahrlos ansprechen.

Was soll ich Gomez antworten?

Erzählen Sie von Ihren Kontakten in den anderen Lagern. Es ist wichtig, dass Sie dabei nicht lügen. Gomez kommt Ihnen dabei auf die Schliche und Sie liegen erneut leblos am Boden.

Wo werde ich den Brief an den Feuermagier los?

Gleich neben Gomez' Palast ist der Tempel der Feuermagier. Reden Sie mit Milten am Eingang. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten. Wenn Sie auf Ihrer Belohnung beharren und misstrauisch sind, erhalten Sie auf jeden Fall einen Ring der Stärke (Stärkebonus +5). Es ist jedoch besser, Milten zu vertrauen. Der oberste Feuermagier ist Ihnen dann freundlich gesinnt und Sie können sich die Belohnung selbst aussuchen. Egal, welche Variante Sie bevorzugen, Sie erhalten auf jeden Fall 200 Erfahrungspunkte.

Was kann ich noch in der Burg machen?

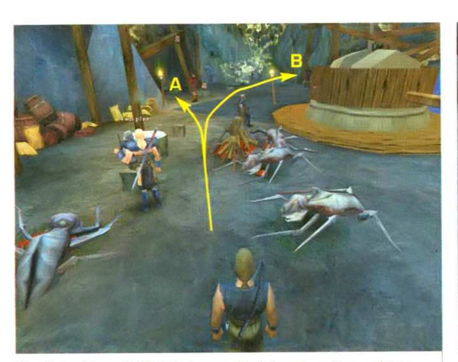
Nehmen Sie sich Zeit, alle Räume der Burg zu durchsuchen. Es gibt eine Vielzahl an Kisten und Truhen, die Sie mit Ihren Dietrichen plündern können. Auch die zur Zierde aufgestellten Schwerter in Gomez' Palast können Sie sich problemlos unter den



Ihren Arenagegner Kirgo sollten Sie frühestens herausfordern, wenn Sie Stufe sechs oder sieben erreicht haben.



Beharren Sie bei Milten nicht auf Ihrer Belohnung. Sie dürfen sich dann selbst einen Gegenstand aussuchen.



Der linke Tunnel (A) führt zum Steinbrecher. Im rechten Gang (B) finden Sie den Knochenbogen und einen Ring. Templer und Gardisten helfen Ihnen bei den Monstern.



Kaum auszumachen ist das kleine Zahnrad der Stampfmaschine, das Sie später im Spiel für Ian, den Minenaufseher besorgen müssen. Es liegt in einem Seitentunnel.

Nagel reißen und verhökern. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie auf Bullit treffen. Wenn Sie ihm sagen, dass Sie gekommen sind, „sein Maul zu stopfen“, müssen Sie sich auf einen harten Kampf gefasst machen. Heben Sie sich diese Auseinandersetzung für später auf.

Die Alte Mine

Wie gehe ich in der Alten Mine vor?

Sprechen Sie als Erstes mit Drake und geben Sie ihm ein Bier aus, um mehr über die Mine zu erfahren. Spielanfänger können hier einige kleine Quests lösen. Mit den Minecrawlern ist wahrlich nicht gut Kirschen essen. Ohne eine gescheite Rüstung und eine gute Waffe haben Sie keine Chance gegen diese Biester. Es lohnt sich aber dennoch, die Seitentunnel zu erkunden, um recht früh in den Besitz zweier guter Waffen und eines Ringes zu kommen.

Wie überliste ich die Minecrawler als unerfahrener Charakter?

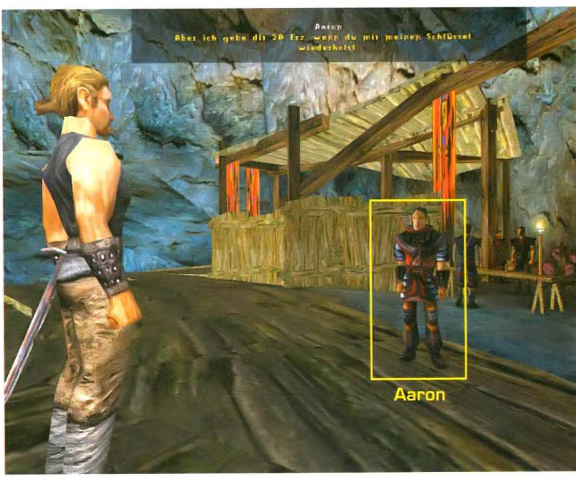
Laufen Sie einfach in einen Tunnel hinein und erregen Sie die Aufmerksamkeit der Rieseninsekten. Sobald diese Sie angreifen, laufen Sie schnell zum nächsten Gardisten oder Templer zurück. Die NPCs haben in der Regel keine Probleme mit den Viechern. Allerdings müssen Sie dann auf die Erfahrungspunkte für diese Monster verzichten, was aber nicht weiter tragisch ist.

Was finde ich in den Seitentunneln?

Suchen Sie die beiden unteren Seitentunnels bei der Schmelze auf. Auf dem dunklen Tunnelboden liegen einige Pfeile und dazwischen ein Knochenbogen (Schaden 36, benötigte Stärke 18). Hinter dem Fundort des Bogens können Sie eine Leiter hochklettern. So gelangen Sie zu einem Skelett, dem Sie einen Ring (Geschicklichkeitsbonus +5) entwenden können. In dem zweiten Tunnel liegt in der Nähe eines toten Buddlers die Einhänderwaffe Steinbrecher (Schaden 37, benötigte Stärke 26). Mit diesen beiden Waffen wird Ihr Charakter wesentlich kampfstärker. Eine Ebene unterhalb des Händlers Santino führt ein Seitentunnel zu einem alten Stampfer. Am Boden der Höhle liegt ein Zahnrad. Dieses Zahnrad müssen Sie später im Spiel Ian überbringen. Es schadet aber nichts, den Gegenstand schon jetzt mitzunehmen.

Soll ich das Angebot des Templers, mir was beizubringen, annehmen?

Ein Templer bietet an, Ihnen für einen Lernpunkt das Entfernen der Zangen beizubringen. Gor Na Drak, der nachts immer am Ausgang der Mine zu finden ist, bringt Ihnen dieses Wissen aber auch umsonst bei. Sie können sich diesen Lernpunkt also sparen.



Nachdem Sie Aarons Schlüssel von Snipes gekauft haben, können Sie ihn später wieder Gewinn bringend an seinen Besitzer zurückverkaufen.



Gimmicks

Ein gutes Rollenspiel lebt von den Möglichkeiten, mit der Umwelt zu interagieren. In *Gothic* können Sie das auf die unterschiedlichsten Arten tun. Damit Sie ein Gefühl dafür bekommen, zeigen wir Ihnen einige Dinge, die Sie tun können, um den Spielspaß zu steigern.

Fleisch braten

Scavenger und Molerats sind hervorragende Fleischlieferanten. Ein solcher Happen regeneriert 10 Lebenspunkte oder kann getauscht werden. Schauen Sie sich in den Lagern aber einmal genau um. Es gibt viele Feuerstellen mit einer Pfanne darauf. Manchmal können Sie NPCs beobachten, die gemütlich davor sitzen und Fleisch braten. Genau das können Sie auch tun. Der Vorteil von gebratenem Fleisch: eine Ration regeneriert 15 Lebenspunkte und besitzt auch einen höheren Tauschwert.



Wenn Sie aufmerksam die NPCs beobachten, werden Sie diese Szene häufiger sehen. Ihr Charakter kann sich an einer freien Feuerstelle ebenfalls auf diese Weise ein Mahl zubereiten.

Erz hacken

Wenn Sie eine Spitzhacke im Gepäck haben, können Sie sich vor einen freien Erzbrocken und zusehen, wie Ihr Charakter sich abmüht, Erz zu gewinnen. In der Testversion konnte allerdings kein Erz abgebaut werden. Dieses Feature war wohl ursprünglich für das Spiel vorgesehen, wurde aber wieder entfernt. Die nette Animation ist aber geblieben.



Auch die Wasserpfeifen, die Sie an verschiedenen Orten finden, sind nicht nur zur Zierde da. Ihr Charakter kann sich davor setzen und genussvoll eine Runde schmöken.

Laute spielen

Wenn Sie abends durch das Alte Lager streifen, werden Sie hier und da auf Lautenmusik stoßen. Falls Sie selbst im Besitz eines solchen Instrumentes sind, können Sie es benutzen und erhalten dafür einmalig 10 Erfahrungspunkte.



Wenn Sie bei Graham die Skizze erstehen, handelt es sich um eine „Schatzkarte“ der besonderen Art. Schließlich ist die Kolonie nichts anderes als ein Männerknast.

Kraut rauchen

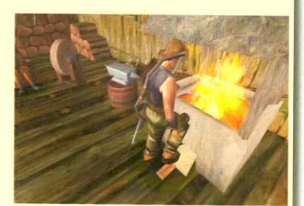
Sie können die verschiedenen Sumpfkrautsorten nicht nur dealen, sondern auch ruhig mal selber probieren. Für das erste Rauchen eines „grünen Novizen“ erhalten Sie 5 Erfahrungspunkte, für einen „schwarzen Weisen“ 10 Erfahrungspunkte. Rauchen Sie Ihren ersten „Traumruf“, erhalten Sie einen permanenten Mana-Bonus (+2).



Wenigstens in der Spielwelt von Gothic können Sie unbeschadet rauchen und dadurch sogar neue Bewusstseinsebenen erreichen (in Form eines Mana-Bonus).

Schwerter schmieden

Die Möglichkeit, selber Schwerter zu schmieden, gehört mit zu den schönsten Gimmicks. Wenn Sie sich mit einem Schmied unterhalten, können Sie ihn danach fragen, ob Sie sich selbst mal beim Schmieden versuchen können. Kaufen Sie sich Rohstahl (Wert 40 Erz) und stellen Sie ein grobes Schwert her, das Sie für 50 Erz verkaufen können. So können Sie sich nach und nach einen hübschen Gewinn zusammenschmieden. Natürlich ist der Gewinn höher, wenn Sie im Besitz von Rohstahl sind, ohne etwas dafür bezahlt zu haben – Diebe sollten hier aufhorchen. Leider können Sie immer nur ein grobes Schwert herstellen. Weder Ihre Erfahrungsstufe noch Ihre Geschicklichkeit haben hier einen Einfluss.



Es dauert zwar etwas, bis Sie in vier Arbeitsschritten aus dem Rohstahl ein Schwert geschmiedet haben – Spaß macht's aber auf jeden Fall.

Soll ich auf Snipes Vorschlag eingehen?

Lassen Sie sich die 150 Erfahrungspunkte nicht entgehen und locken Sie Aaron für Snapes von der Truhe weg. Sagen Sie Aaron, dass Ian sie schickt, Sie aber keine Ahnung hätten, worum es geht. Kaufen Sie dann von Snipes den Schlüssel. In der Truhe finden Sie einen Heilzauber, Bier und 72 Erz. Später können Sie Aaron den Schlüssel wieder verkaufen, erhalten noch einmal Erfahrungspunkte und Erz dafür.

Kann ich Ulbert aus dem Schuppen weglocken?

Geben Sie Ulbert ein Bier aus und sprechen Sie ihn noch mal an. Sie erfahren, dass ein gewisser Aleph im Verdacht steht, den Schlüssel für die Truhen zu besitzen. Suchen Sie nun erst Aleph auf. Geben Sie ihm 50 Erz und Sie erhalten außer dem Truhenschlüssel auch noch einen Ring der Kraft (Stärkebonus +5). Jetzt können Sie die Truhen plündern. Sollten Sie vor dem Treffen mit Aleph erneut auf Ulbert gestoßen sein, hält er wieder Wache und Sie kommen nicht mehr kampflos an die Truhen heran.

Wie komme ich an Erz heran?

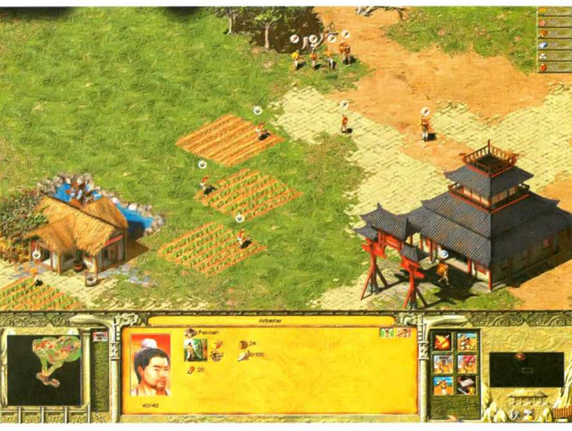
Sie können sich zwar mit einer Spitzhacke vor die Erzbrocken stellen und stundenlang darauf herumhacken – Erz gewinnen Sie aber nicht dadurch. Sie müssen dafür schon bis zur Schmelze hinabsteigen – Viper tauscht immer Waren gegen Erz.

Stefan Weiß

Allgemeine Spieletipps

Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen

Im Fernen Osten bekriegen sich drei Reiche bis aufs Blut – jeder Herrscher versucht erbittert, die Macht an sich zu reißen. Wir geben Ihnen nützliche Tipps, wie Sie Ihr Reich zu Erfolg und Ehre führen.

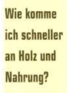


Der Aufbau Ihrer Stadt will gut geplant sein. Sorgen Sie mit Ihren Arbeitern für genügend Holz und Weizen, bevor Sie beginnen, aufwendige Gebäude zu errichten.

Der Aufbau Ihrer Stadt

Welche Gebäude errichte ich als Erstes?

Holz und Weizen sind zu Beginn die wichtigsten Rohstoffe. Schicken Sie daher als Erstes alle Arbeiter bis auf einen zum Holzschlagen. Mit dem übrig gebliebenen Arbeiter errichten Sie einen Bauernhof. Gleichzeitig bilden Sie fünf bis sechs neue Arbeiter aus, die auf dem Bauernhof arbeiten. Der Rest haut noch mehr Holz oder tummelt sich schon mal in den Minen, um Eisen zu fördern. Halten Sie das Ressourcen-Menü stets geöffnet. So haben Sie immer einen Überblick, wie viele Waren zur Verfügung stehen.



Wie komme ich schneller an Holz und Nahrung?

Wenn die Beschaffung von Rohstoffen schleppend vorangeht, sollten Sie gut überlegen: Gibt es ein Lagerhaus in der Nähe der Ressourcen? Wenn nein, bauen Sie eins – sonst müssen die Arbeiter lange Wege zurücklegen. Haben Sie die Bauernhöfe voll besetzt? Denken Sie daran, dass ein Bauernhof bis zu fünf Arbeiter aufnehmen kann. Stehen Arbeiter tatenlos herum? Geben Sie ihnen eine Aufgabe, damit der Wirtschaftskreislauf nicht gehemmt wird.

Auf dem Bauernhof wird nichts angebaut, obwohl dort Arbeiter schuften!

Haben Sie genügend Holz? Wenn Ihnen dieser Rohstoff ausgeht, können die Bauern auf dem Feld ihrer Arbeit nicht nachgehen. Dadurch wird nicht nur die gesamte Weizenproduktion gestoppt, es können auch keine neuen Arbeiter ausgebildet werden – aus Mangel an Weizen.



Achten Sie darauf, dass die Arbeiter keine langen Wege zum Lagerhaus oder zum zeremoniellen Bogen zurücklegen müssen. Das hemmt den Wirtschaftskreislauf.

Ich habe genügend Holz und Weizen, doch es werden keine Arbeiter ausgebildet!

Jeder Arbeiter benötigt – im Gegensatz zu den Kriegern – ein Dach über dem Kopf. Errichten Sie Wohnhäuser am besten dort, wo sie Bauernhöfen, Kasernen und anderen wichtigen Gebäuden keinen Platz wegnehmen.

Wie kann ich meine Arbeiter schneller und meine Krieger stärker machen?

Errichten Sie eine Nationale Akademie. (Aufgepasst: Sie müssen zuerst eine Werkstatt bauen, bevor die Akademie verfügbar wird!) Dort können Sie Forschungen betreiben, die Ihre Arbeiter schneller und tüchtiger machen. Auch Ihre Truppen profitieren von den Forschungen: Kriegsmaschinen können erfunden, die Schilde stärker gemacht und die Reichweite





Wenn Sie einen Buddha-Kopf anmontieren, erhalten Sie eine Belohnung. Die Köpfe liegen meist in der Nähe, sind wegen des Nebels aber oft nicht gleich erkennbar.

der Bogenschützen vergrößert werden.

Was sind das für Steinfiguren mit abgeschlagenen Köpfen?

Buddhas. Wenn Sie mit einem Arbeiter den abgeschlagenen Kopf einsammeln und ihn wieder an die Steinfigur anmontieren, erhalten Sie eine Belohung – in Form von Waren, Truppen (z. B. Reiter oder Kriegsmaschinen) oder Gold.

Wozu brauche ich Wein und Nahrung?

Für die Soldaten. Während sich die Arbeiter von Weizen und Fleisch ernähren, brauchen die Soldaten Wein und Nahrung zum Überleben. Solange sich die Soldaten innerhalb der Stadtmauern befinden, erfolgt die Speisung automatisch. Wenn sie sich aber in fremden Städten befinden, sollten Sie ihnen einen Versorgungswagen mit genügend Vorräten mitgeben.

Wie komme ich an mehr Gold?

Wenn Sie mehr Gold benötigen, ist ein hoher Steuersatz selten die Lösung für das Problem. Wenn Sie ihn zu hoch schrauben, verschlechtert sich die Moral der Bürger. Über kurz oder lang wandern diese dann ab und es gibt immer weniger Steuerzahler in Ihrer Stadt. Stärken Sie die Moral, indem Sie einen Offizier für die öffentliche Sicherheit ernennen. Achtung: Je größer die Stadt, desto höher muss der Rang des Offiziers sein! Rekrutieren Sie notfalls einen Krieger im Wirtshaus.

Wie hoch sollte die Steuerrate sein?

Eine Steuerquote von 20-30 Gold ist bei einer öffentlichen Sicherheit von etwa 60 Punkten angemessen. Bewegen Sie die Steuerrate in kleinen Schritten nach oben. Sobald Sie an Moralpunkten verlieren, sollten Sie die Steuerrate wieder um ein paar Goldstücke senken.

Was hat es mit den Kreisstädten auf sich?

Überall auf der Karte befinden sich feindliche Kreisstädte, die sich mit einer Hand voll Truppen erobern lassen. Sie zahlen einen monatlichen Steuersatz direkt in Ihre Kasse. Doch Vorsicht: Der Gegner versucht, seine Städte zurückzuerobern. Postieren Sie einige Einheiten in der Nähe und stellen Sie ein Versorgungslager auf.

Wie ernenne ich einen Offizier?

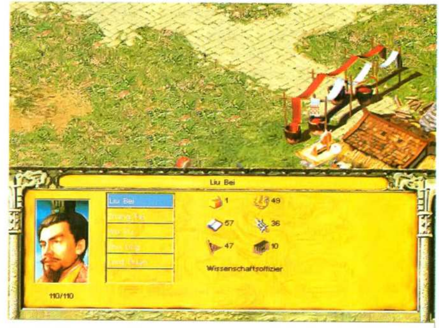
Errichten Sie ein Wirtshaus und rekrutieren Sie einen Krieger. Über den Button „Ernennen“ in der Königreich-Oberfläche können Sie einen Offizier für einen der vier Bereiche bestimmen (Öffentliche Sicherheit, Wissenschaft, Opferungen und Verwaltung). Je höher der Rang des Kriegers, desto erfolgreicher ist er auf seinem Gebiet.

Was hat es mit dem „Schicksal des Königreichs“ auf sich?

Ihr Königreich wird immer wieder von Naturkatastrophen heimgesucht. Wenn Sie rechtzeitig einen Tempel errichten und dort das „Schicksal des Königreichs“ (nationales Opfer) erhöhen, suchen weniger Überschwemmungen, Erdbeben und Seuchen Ihre Stadt heim.



Wenn Sie mithilfe von Soldaten eine Kreisstadt erobern, zahlt Ihnen diese monatlich Steuern – eine gute Methode, um an mehr Gold für die Stadtkasse zu kommen.



Wenn Sie einen Offizier für eines der vier Ämter ernennen, sollten Sie unbedingt auf den Rang des Kriegers achten – je höher der ist, desto besser erledigt er seine Aufgabe.

Die Verteidigung der eigenen Stadt

Wie verteidige ich meine Stadt am besten?

Bewachen Sie das Tor, indem Sie einige Bogenschützen auf der Mauer postieren. Für den Fall, dass feindliche Truppen über eine Sturmleiter einfallen, decken Sie die Bogenschützen mit Lanzenträgern. Hinter dem Tor sollten Lanzenträger stehen, falls doch ein paar feindliche Truppen eindringen. Sobald Sie Steinschleuderwagen und Dreipfeilige Bogen produzieren können, sollten Sie ein bis zwei davon hinter der Mauer aufstellen. Wenn eine Horde Gegner vor dem Tor steht, sorgen diese mit ihren Geschossen für reichlich Schaden.

Das Stadttor ist zerstört – was nun?

Schicken Sie einen Arbeiter zum Tor und geben Sie ihm den Befehl, es zu reparieren. Erst wenn es die Hälfte an Punkten wiedererlangt hat, kann das Tor geschlossen werden.

Wie kann ich mein Tor besser verteidigen?

Soldaten zerstören ein Tor stets schneller, als Arbeiter es wieder reparieren können. Wenn Sie trotzdem zwei bis vier Arbeiter in die Nähe des Tores stellen, gewinnen Sie etwas Zeit – in der Sie die Angreifer mit Bogenschützen außer Gefecht setzen oder neue Truppen nachproduzieren können.

Der Angriff auf eine fremde Stadt

Wie kann ich eine feindliche Stadt angreifen?

Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder Sie starten einen Angriff auf das Tor und versuchen, es mittels Schwert- und Lanzenkämpfer zu zerstören – oder Sie schleichen sich ungesehen per Sturmleiter auf die Mauer des Gegners.

Mein Gegner hat so viele Bogenschützen auf der Mauer postiert!

Schicken Sie einige Schwertkämpfer (Fußtruppen) über die Sturmleiter, um die schwach gepanzerten Bogenschützen zu erledigen. Die restlichen Truppen (Reiter, Bogenschützen, Lanzenträger) platzieren Sie außer Reichweite vor dem Tor. Sobald die feindlichen Bogenschützen gefallen sind, können Sie den Hauptangriff auf das Tor starten.

Sind Reiter besser als Fußtruppen?

Ja. Ihre Truppen sind zu Pferd nicht nur schneller unterwegs, sie leben auch länger. Wird ein Reiter angegriffen, verliert zuerst das Pferd an Lebenspunkten. Wenn es stirbt, hat der Krieger immer noch sämtliche Lebensenergie.

Schwertkämpfer oder Lanzenträger?

Die besseren Kämpfer sind eindeutig die Lanzenträger. Ihre Angriffskraft ist höher als die der Schwertkämpfer. Außerdem hat ihre Lanze eine größere Reichweite – sie können bereits zustechen, bevor ein feindlicher Schwertkämpfer selbst zuschlagen kann. Nur der Schildschutz fällt bei den Lanzenträgern etwas niedriger aus.

Sind Kriegsmaschinen im Kampf nützlich?

Ja – wenn Sie die Maschinen taktisch klug einsetzen. Im Nahkampf sind sie ungeeignet, da sie von Fußtruppen schnell zertrümmert werden. Kundschaften Sie eine feindliche Stadt zuerst mit Kongming-Lampen aus und tasten Sie sich dann mit einem



Durch dieses Tor kommt keiner! Vergessen Sie nicht, dass die Gegner oft mit Sturmleitern eindringen. Mit Kongming-Lampen behalten Sie die Übersicht!



Wenn am feindlichen Tor viele Bogenschützen stehen, haben Sie kaum eine Chance. Knöpfen Sie sich die Bogenschützen vor, indem Sie per Sturmleiter einfallen.





Bevor Sie eine neue Armee aufbauen und zur Verstärkung schicken, sollten Sie den Versorgungswagen ausprobieren und angeschlagene Truppen darin heilen.



Den Versorgungswagen beladen Sie mit der Funktion „ständiger Transport". Wenn er voll ist, können Sie viel mehr Truppen heilen als mit der Standardbestückung.

Dreipfeiligen Bogen oder einer Steinschleuder vorsichtig heran. Wenn es Ihnen gelingt, einige Geschosse auf einen Pulk Gegner abzufeuern, können Sie bereits vor dem eigentlichen Kampf eine Menge Feinde erledigen.

Welche Kriegsmaschine ist besser – der Dreipfeilige Bogen oder die Steinschleuder?

Die Steinschleuder. Sie ist billiger in der Produktion, da nur Holz und Eisen, aber kein Gold benötigt werden. Außerdem hat sie eine höhere Durchschlagskraft, bessere Panzerung und eine höhere Reichweite. Beim Dreipfeiligen Bogen gibt es lediglich einen Vorteil: Mit seinen drei Geschossen erfasst er – leider nur unwesentlich – mehr Truppen als die Steinschleuder.

Was mache ich mit dem Teufelsdrachen?

Der Teufelsdrachen ist eine Kriegsmaschine für Taktiker. Beladen Sie ihn mit zwei Soldaten und schicken Sie den Drachen über eine feindliche Mauer direkt in das Gebiet des Feindes. Dort können sie dessen Arbeiter erledigen und damit seinen gesamten Wirtschaftskreislauf lahm legen.

Wie kann ich die Bogenschützen im Kampf einsetzen?

Lassen Sie Bogenschützen auf keinen Fall an vorderster Front kämpfen – dafür sind sie zu schwach gepanzert. Ein Kampf mit gegnerischen Schwert- oder Lanzenträgern würde in einem Massaker enden. Aufgrund der enormen Reichweite stehen die Bogenschützen am besten in der zweiten Reihe und unterstützen von dort Ihre Schwert- und Lanzenträger.

Meine Truppen verlieren außerhalb der Stadt Energie!

Sie müssen Ihre Soldaten stets mit Nahrung und Wein versorgen – sonst verlieren sie an Kampfkraft und Trainingsgrad. Geben Sie Ihrer Armee bei einem Angriff auf eine feindliche Stadt immer einen Versorgungswagen mit. Am Zielpunkt können Sie ihn in ein Lager umwandeln und angeschlagene Truppen wieder zu Kräften kommen lassen.

Wie belade ich den Versorgungswagen?

Auf diesen Trick muss man erst einmal kommen. Ein Versorgungswagen wird standardmäßig nur mit 150 Einheiten Nahrung beladen, obwohl er Platz für 400 Einheiten Nahrung und 100 Einheiten Wein hat. Suchen Sie sich einen freien Arbeiter und geben Sie ihm den Auftrag für einen ständigen Transport. Klicken Sie nun die gewünschte Ware an und wählen Sie als Zielort den Wagen. Je näher er an einem Lager steht, desto schneller wird er beladen!

Wie bestücke ich das Versorgungslager, wenn es bereits errichtet wurde?

Schnappen Sie sich einen freien Arbeiter und geben Sie ihm ein paar Pferde. Per „Transport"-Funktion können Sie nun mehrere hundert Einheiten Verpflegung zu einem Versorungslager außerhalb der Stadt transportieren. Dieser Trick ist gerade dann interessant, wenn Sie Kreisstädte besetzt haben und mit ständig Truppen beschützen müssen.

Silke Menne



Wenn Sie die feindlichen Truppen erledigt haben, sollten Sie sofort das Gerichtsgebäude aufsuchen. Sobald es zerstört ist, ist die Mission gewonnen.

Allgemeine Spieletipps

Die Siedler 4

Auch im vierten Teil der Siedler-Reihe darf wieder gesiedelt werden, was das Zeug hält. Werden Sie sich gegen die anderen Völker behaupten und das Dunkle Volk besiegen? Wir helfen Ihnen mit nützlichen Tipps & Tricks!

Der Aufbau geht so schleppend voran. Kann ich ihn irgendwie beschleunigen?

Sorgen Sie für genügend Baumaterialien. Gerade beim Aufbau des Dorfes gehen diese Rohstoffe schnell aus. Errichten Sie mindestens zwei Holzfällerhütten samt Förster und Sägewerk sowie zwei Steinmetzhütten. Achten Sie auf die Besonderheiten der Völker: Bei den Wikingern können Sie ruhig noch zwei zusätzliche Holzfäller einplanen. Sorgen Sie für Nachschub an Siedlern, indem Sie Wohnhäuser errichten, und bilden Sie bei kleineren Dörfern 30 bis 40 und bei größeren 60 bis 80 Siedler zu Trägern aus. Verdoppeln Sie außerdem die Zahl der Planierer und Bauarbeiter.

Ich habe keinen Platz mehr!

Für Wohnhäuser benötigen Sie nicht nur viele Baumaterialien, sondern auch Platz. Sobald Sie einige Siedler als Krieger rekrutiert haben, können Sie die ersten Wohngebäude wieder abreißen. Achten Sie jedoch darauf, nicht zu viele einzustampfen – sonst haben die Siedler kein Dach über dem Kopf und streiken.

Ich möchte eine Insel besiedeln, aber das Handelsschiff bringt keine Waren dorthin!

Sie können nicht einfach – wie bei *Die Siedler 3* – ein paar Pioniere samt Werkzeugen an der Küste einer anderen Insel abladen. Sie benötigen zwingend zwei Anlegestellen. Gehen Sie wie folgt vor: Errichten Sie zunächst eine Fahrzeugmanufaktur, bauen Sie einen Karren und spannen Sie einen Esel davor. Den Gründerkarren beladen Sie mit den erforderlichen Gütern und setzen ihn per Fähre über. Dort nehmen Sie mit den Pionieren Land ein und errichten eine Anlegestelle. Nun legen Sie diese schnell noch als Zielpunkt fest und der Warentransport kann anrollen!

Warum erhalte ich keine Nachricht, wenn ich angegriffen werde?

Sie werden vor einem Angriff nur dann gewarnt, wenn Sie auch einen Aussichtsturm an entsprechender Stelle errichtet haben. Bauen Sie Aussichtstürme in regelmäßigen Abständen – vor allem an der Grenze zum Feind.

Wie verteidige ich mein Dorf am effektivsten?

Beobachten Sie genau, aus welcher Richtung feindliche Truppen ins Dorf einfallen. Sichern Sie diese Grenzen mit voll besetzten, großen Türmen, die sich gegenseitig Deckung geben. Dadurch braucht der Gegner mindestens die dreifache Menge an Soldaten, um den Turm einzunehmen. Wenn die feindlichen Krieger von mehreren Seiten angreifen, sollten Sie die Landschaft auskundschaften. Gibt es eine Landenge, durch die sie einfallen? Wenn Sie solche Stellen absichern, haben Sie meist Ruhe vor den Attacken.

Wie greife ich meine Gegner am besten an?

Packen Sie den Gegner da, wo es ihm richtig wehtut: Versuchen Sie, seine Kasernen, Waffenschmieden und Rohstoffminen in Mitleidenschaft zu ziehen, indem Sie benachbarte Türme erobern. So nehmen Sie ihm die Möglichkeit, auf Ihren Angriff zu reagieren und neue Truppen auszubilden. Doch Vorsicht: Die KI-Gegner sind ganz schön durchtrieben. Wenn Ihr Konkurrent an einer anderen Stelle Platz und Rohstoffe findet,



Entladen Sie den Gründerkarren, damit ein paar Pioniere Land einnehmen, und errichten Sie eine Anlegestelle. Nun können Sie unkompliziert Waren transportieren.



Landengen sind leicht zu verteidigen. Der Gegner kann nur mit wenigen Truppen einfallen und ist mithilfe von zwei, drei voll besetzten Türmen schnell besiegt.



baut er dort schon nach kurzer Zeit die entsprechenden Gebäude wieder auf.

Der Gegner hat so viele Truppen – wie soll ich die jemals besiegen können?

Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen: Versuchen Sie sein Gebiet Schritt für Schritt einzunehmen. Nehmen Sie sich immer wieder Randgebiete vor, die vom Gegner kaum beschützt werden, und versuchen Sie, ihm strategisch wichtige Bereiche zu nehmen (Rohstoffvorkommen, Landwirtschaft). So ist es für ihn schwieriger, neue Krieger zu produzieren.

Die Bogenschützen sind völlig nutzlose Einheiten – oder?

Bogenschützen sind sowohl im Kampf als auch in Türmen bares Gold wert. Auf dem Feld geben die Bogenschützen Ihren Schwertkämpfern Rückendeckung – ein feindlicher Soldat bekommt so nicht nur das Schwert zu spüren, sondern wird auch noch von einem Pfeilhagel überzogen. Achten Sie darauf, dass die gegnerischen Schwertkämpfer nicht zu den Bogenschützen vordringen – im Nahkampf verlieren sie jede Schlacht. Nicht vergessen: In Türmen haben Bogenschützen eine größere Reichweite und werfen außerdem Steine von den Zinnen aus auf die Eindringlinge vor der Tür!

Wie erhöhe ich meine Kampfwertung?

Jedes errichtete Gebäude geht in die Kampfwertung ein. Zierobjekte werden sogar doppelt gewertet. Wenn Sie nach dem Aufbau Ihrer Wirtschaft über genügend Platz und Materialien verfügen, sollten Sie daher bauen, was das Zeug hält.



Zusätzliche Waren in Kratern oder Ruinen liegen manchmal weit entfernt. Statt Türme zu bauen, können Sie diese mit ein paar Dieben abgreifen!

Wozu brauche ich den Hauptmann?

Wenn Sie Ihre Truppen gruppieren und ihnen einen Hauptmann mitgeben, erhalten Sie einen Angriffsbonus von zehn Prozent. Zusammen mit einer hohen Kampfwertung können Sie den Gegner so auch mit einer geringeren Anzahl an Einheiten besiegen.

Wie mache ich verdorrte Landstriche wieder nutzbar?

Bilden Sie Gärtner aus – am besten gleich 10 bis 20, damit Sie schnell vorankommen. Geben Sie ihnen einen Begleitschutz aus Bogenschützen und auch ein paar Diebe mit. Diese besitzen eine große Sichtweite und können die Dunklen Kreaturen schon frühzeitig ausmachen.

Wie zerstöre ich den Dunklen Tempel?

Konzentrieren Sie sich auf die Pilzfarmen. Sie lassen sich zerstören, indem Sie das Land ringsherum mit Gärtnern einnehmen. Wenn alle vernichet sind, verschwindet der Schutzschild des Dunklen Tempels und Sie können ihn angreifen.

Silke Menne, Ronald Kempf

Vielen Dank an BlueByte für die freundliche Unterstützung!



Während die Schwertkämpfer in den vordersten Reihen kämpfen, lassen die Bogenschützen bequem ihre Pfeile auf die Gegner prasseln und richten so zusätzlichen Schaden an.



Ihre Gärtner sind den Dunklen Kreaturen völlig schutzlos ausgeliefert. Geben Sie ihnen daher immer eine Hand voll Krieger als Begleitschutz mit (vor allem Bogenschützen!).



Erste Hilfe

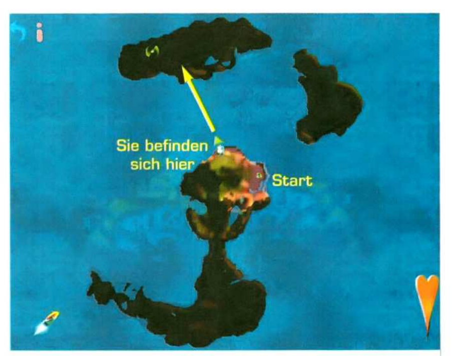
Giants

1: In einigen Missionen können Sie sich viel Zeit und Mühe sparen. Sie erkennen diese Missionen daran, dass am Ende der Missionsbeschreibung bei den Meccs „Zerstören Sie alle Katapulte“ (bei Kabuto häufig „Zerstören Sie das Tor“) steht. Laufen Sie in diesen Missionen einfach an Ihren Gegnern vorbei zum Hauptziel!

2: In der Mission „Kabuto Story 4: Die letzte Reaper-Basis“ funktioniert die beschriebene Taktik besonders gut. Anstatt sich hier auf eine lange und fast aussichtslose Schlacht mit den Reapern einzulassen, laden Sie Ihren Adrenalin-Angriff voll auf und rennen durch das Getümmel auf das Metalltor zu. Jetzt brauchen Sie es nur noch mit einem heftigen Schlag oder Tritt zu zerstören und Sie haben diesen Level in wenigen Sekunden gewonnen.

3: Häufig können Sie auch mit dem Jetpack (beziehungsweise der Funktion „Turbo“ bei Delphi oder „Rennen“ bei Kabuto) an Wänden hochfliegen und so Abkürzungen nehmen. Eine etwas kniffligere Abkürzung gibt es in der Mission „Mecc Story 4: Gordon und Bennets Dilemma“. Hier können Sie mit dem Jetpack-Upgrade vom Startpunkt aus über das Meer auf die Zielinsel zufliegen. Wenn dem Jetpack der Saft ausgeht, lassen Sie sich einfach ins Wasser fallen – es lädt sich während des Fallens und im Wasser wieder auf. Sobald die Piranhas auf Sie zukommen, können Sie zur Küste weiterfliegen. An der Küste gelangen Sie mit dem „Nitro-Boost“ nach oben. Jetzt müssen Sie nur noch zum Eingang der Reaper-Festung fliegen, um die Mission zu gewinnen.

Iko Helms



Mit dem Jetpack auf dem Rücken können Sie ohne Umwege direkt von der Startinsel zum Zielpunkt schweben.

Project: I.G.I.

In vielen Missionen gibt es steile Felswände, die für Jones beim Herunterspringen den sicheren Tod bedeuten. Richten Sie den Blickwinkel so, dass Sie die Wand hinuntersehen, dann können Sie getrost die Wand hinunterlaufen.

Kisten stehen nicht immer nur sinnlos herum – im Gegenteil! In Mission 8 können Sie sich die Ballerei in Stützpunkt 1 beispielsweise sparen. Erledigen Sie die Wache auf dem Aussichtsturm in der Nähe des Stützpunktes, rennen Sie zum Lkw und dann zu den Containern an der großen Mauer. Hinter den Containern steht eine Kiste, über die Sie auf die Container kommen. Nun springen Sie über den Stacheldraht und schon sind Sie draußen.

Sebastian Hartmann

Cultures – Die Entdeckung Vinlands

Öffnen Sie im Spiel das Hauptmenü und klicken Sie hinein, um das Fenster zu aktivieren. Dann werden folgende Codes eingegeben, die – wenn alles geklappt hat – mit einem kräftigen „Jowell!“ der Wikinger bestätigt werden:

Code	Wirkung
Funfillup	Füllt alle Lager um je fünf Einheiten pro Ware
Funmaverick	Jetzt legt die KI mit ihren Soldaten richtig los
Funfrieda	Größere Hilfe-Texte
Funexploration	Klärt die gesamte Karte auf
Funspeedup	Fünffache Beschleunigung des Spiels
funpicture12	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 12 % im Spielverzeichnis
funpicture25	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 25 %
funpicture100	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 100 % (braucht viel Festplattenplatz!)
Funheadsup	Macht aus Wikingern und Konsorten „Langhälse“
Funheadson	Rückt den Wikingern die Köpfe wieder zurecht
Funheadsdown	Lässt alle Bewohner der Cultures-Welt zu Gnomen schrumpfen

Funatics



F1 Racing Championship

1: Nutzen Sie die Fahrhilfen! Stellen Sie beide anfangs auf 100 Prozent und schalten Sie sie dann immer weiter ab, bis Sie die für Sie richtige Mischung aus Fahrbarkeit und Realismus gefunden haben.

2: Mit der Tastatur lässt es sich ordentlich fahren, allerdings sollten Sie dann ABS und Schleuderkorrektur auf 100 Prozent stellen. Erst mit einem analogen Eingabegerät für Gas und Bremse (vorzugsweise Lenkrad und Pedale) lassen sich die Wagen im realistischen Modus wirklich beherrschen.

3: Nutzen Sie zu Beginn die gutmütigeren Autos, wie den Benetton oder den Arrows.

4: Verlassen Sie sich nicht zu sehr auf den Bremsindikator und die Ideallinie. Suchen Sie sich stattdessen lieber Ihre eigene Ideallinie und finden Sie die für Sie und Ihr aktuelles Auto besten Bremspunkte auf den einzelnen Strecken. Wer will, kann hierfür auch den Computergegnern über die Schulter schauen. Bleiben Sie im Training einfach in der Box stehen, schalten Sie dann mit F5 und F6 ins Cockpit eines Ihrer Gegner und beobachten Sie seine Fahrweise.

Redaktion

Clive Barker's Undying

1: Beweglichkeit ist das A und O des Action-Spielers: Wenn Ihnen eine Horde Howler auf den Fersen ist, sollten Sie stets Ausweichmanöver ausführen. Wer stehen bleibt, wird zu leicht getroffen – dann verrutscht das Fadenkreuz und ein genaues Zielen wird unmöglich.

2: Verschwenden Sie Ihre Zeit nicht mit Skelettkriegern, die immer wieder von den Toten auferstehen. Ein gezielter Schuss und die anschließende Flucht ist meist das beste Mittel, um den Untoten ohne unnötigen Energie- und Munitionsverlust zu entkommen.

3: Passen Sie Ihre Waffen immer der jeweiligen Situation an: Es ist ineffektiv, viele oder weit entfernte Gegner mit der Schrotflinte zu beharken, da der Streufaktor zu groß ist und das Nachladen zu viel Zeit kostet – die kleine Kanone ist dann deutlich wirkungsvoller.

4: Seien Sie nicht sparsam bei der Anwendung der Zauber, Ihr Mana regeneriert sich schließlich immer wieder. Außerdem lässt sich offensive Magie prima mit physischen Waffen kombinieren: Durch gleichzeitige Schüsse schalten Sie Gegner noch effektiver aus.

5: Ambrose wird während des Gefechtes von einem Dämon angefallen: In diesem Augenblick sollten Sie nicht Ambrose selbst, sondern seine Sense unter Beschuss nehmen. Daraufhin fällt der magische Stein auf den Boden und Ambrose wird erstmals verletzlich.

Redaktion

Airfix Dogfighter

Geben Sie diese Cheats in der Missionen-Auswahl ein:

Cheat	Wirkung
Prometheus	Alle Levels freischalten
Hacker	Konsole aktivieren
Gogates	Spiel stürzt ab

Diese Cheats müssen Sie während des Spiels eingeben:

Cheat	Wirkung
Hybris	Unverwundbar
Hefaistos	Alle Waffen
Athena	Höchste technische Ausbaustufe
Admiral	Medaillen
Autopilot	Autopilot ein/aus
Racerwagen	Autofahren
Slomo	Spiel verlangsamen
Birgeroco	Spiel beschleunigen
Hades	Level verlieren

Christian Koinzack

Midtown Madness 2

Wenn Sie den Zähler und die Checkpoint-Pfeile ausschalten wollen, wechseln Sie mit F2 in den Pause-Modus und drücken dort zweimal Q.

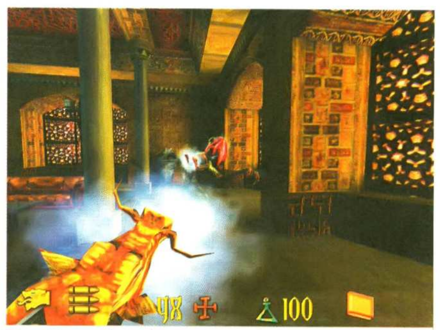
Den Aston Martin DB7 schalten Sie frei, indem Sie den London Crash Course gewinnen. Wenn Sie den Beetle Rsi fahren wollen, müssen Sie im San Francisco Crash Course auf dem Siegertreppchen stehen. Um weitere Bonus-Wagen freizuschalten, müssen Sie auf einzelnen Strecken eine bestimmte Anzahl Mal vorne liegen (Profi-Modus: 1. Platz, andere Schwierigkeitsgrade: 1.-3. Platz).

Belohnung	Anzahl der Rennen	Strecke
Anderer Mini Cooper	5	London Blitz
Panoz GTR-1	6	London Blitz
Anderer Beetle Dune	5	San Francisco Circuit
American Lafrance Fire Truck	5	San Francisco Blitz
Audi TT	6	San Francisco Checkpoint

Redaktion



Bei so viel Kleinvieh um Sie herum ist Bewegung angesagt, sonst werden Sie in Sekundenschnelle umzingelt.



Diese Kreatur beharkt man besser mit einer magischen Waffe, da sie sich sonst immer wieder regeneriert.

Thema Technik

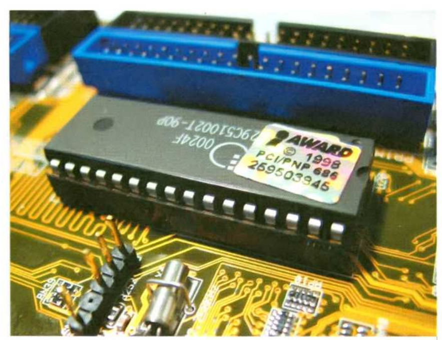
Auf einer Hauptplatine treffen alle PC-Komponenten aufeinander: Hauptprozessor, Grafikkarten und vieles mehr. Aber wie funktioniert ein Mainboard?

Alles drin, alles dran!

Das Mainboard ist die Hauptplatine in Ihrem Computer. Dieses Mainboard nennt man häufig auch Motherboard. Es verbindet alle Einzelteile des Rechners miteinander. Die dazu benötigten Leiterbahnen auf der großen Platine können Sie sich am besten als Nervensystem vorstellen. Über sie kann der Hauptprozessor Daten von allen angeschlossenen Ein- und Ausgabegeräten anfordern. Zu diesen Geräten zählen zum Beispiel der Hauptspeicher, die Festplatte, Ihr CD-ROM- oder DVD-Laufwerk, aber auch zusätzlich in den PC eingebaute Steckplatinen wie Sound- und Netzwerkkarten. Die Laufwerke werden dabei über Kabel an das Mainboard angeschlossen. Wenn nun der Hauptprozessor beispielsweise Daten von einer Steckkarte anfordert, benutzt er dazu ein so genanntes Bus-System. Das ist eine Datenstrecke, welche aus drei einzelnen Komponenten besteht: Steuerleitung, Datenleitung und Adressleitung. Damit aber nicht unnötig viele dieser Leitungen auf dem Mainboard verlegt werden müssen, werden die Daten der Steuer- und Adressleitungen meist abwechselnd über eine einzelne Leitung übertragen. Auf diese Weise spart der Hersteller Platz auf dem Motherboard, was die Herstellung etwas verbilligt.

Daten-Verkehrskontrolle

Um den Datentransport auf dem Mainboard zu regeln, hilft dem Hauptprozessor der so genannte Mainboard-Chipsatz. Der besteht generell aus zwei Steuerungsbausteinen, die man wegen ihrer Position auf der Hautplatine kurzerhand Northbridge und Southbridge genannt hat. Der obere Baustein, die Northbridge, kümmert sich um die Verbindung zwischen Hauptprozessor, Hauptspeicher und der Grafikkarte. Der Verbindung zwischen Prozessor und Hauptspeicher wird gegenwärtig eine große Bedeutung beigemessen. Im so genannten DDR-Modus kann diese Datenleitung nämlich die doppelte Menge an Daten verschicken. Als Voraussetzung dazu muss aber nicht nur DDR-Speicher auf dem Mainboard stecken, die Northbridge muss diesen auch im DDR-Modus ansprechen können. Auf den flotten DDR-Übertragungsmodus verstehen sich zurzeit allerdings nur drei Chipsätze: AMDs AMD760 und die zwei VIA-Chipsätze Apollo Pro 266 und KT266. Für den kürzlich erschienenen Pentium 4 gibt es bis dato keinen DDR-fähigen Mainboardchipsatz, denn der P4 greift über den i850-Chipsatz auf eine andere Speicherart zurück, den Rambus-Speicher (RDRAM).



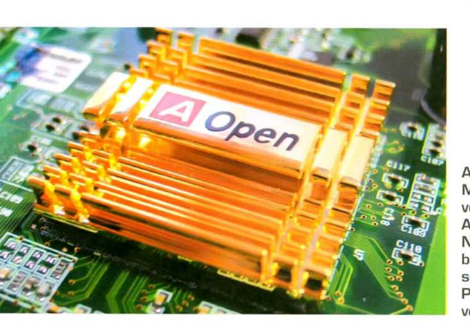
Der BIOS-Baustein des Asus A7V: Darin ist die Basis-Software für Ihren PC und dessen Einstellungen gespeichert.

Prozessor-Nahverkehr

Die Datenleitung zwischen Prozessor und Northbridge beschreibt man auch als Front-Side-Bus. Die Strecke wird oft auch als System-Bus oder einfach mit dem Kürzel FSB beschrieben. Aber es gibt auch einen so genannten Back-Side-Bus, der den Prozessor mit dem prozessorinternen Level-2-Zwischenspeicher verbindet. Die Hauptprozessorhersteller Intel und AMD legen mit ihren Prozessoren bereits fest, wie flott der FSB arbeitet. Der Pentium III von Intel steuert den FSB je nach Prozessormodell mit 100 oder 133 MHz Takt an. Der günstigere Intel Celeron benutzt stattdessen wieder je nach Modell einen FSB mit 66 oder 100 MHz. Die Konkurrenz-Chiplöter von AMD verwenden für ihre Prozessoren bereits einen FSB mit der schnellen DDR-Technik. Ihre Athlon-Serie arbeitet mit 100 oder 133 MHz FSB-Takt, allerdings bei doppelter Datenrate (DDR). Das heißt also, dass der Front-Side-Bus bei diesen Prozessoren effektiv mit 200 beziehungsweise 266 MHz arbeitet. Der Pentium 4, zu guter Letzt, greift auf ein anderes Bus-System zurück, das sogar gleich vier Datenpakete pro Einzeltakt übermitteln kann. Dieser „Quad Pumped System Bus“ leistet also doppelt so viel wie ein DDR-Bus.

Speicherfragen

Für die Datenübertragung auf dem FSB benutzen AMD und Intel verschiedene Protokolle. Bei älteren Hauptplatinen arbeiteten der Systemspeicher und der Front-Side-Bus stets mit der gleichen Taktfrequenz. Heutzutage gibt es bereits Speicher, der für verschiedene Taktfrequenzen ausgelegt ist. Neue Chipsätze können den Speicher dazu passend auch unabhängig vom FSB-Takt ansprechen – und das in verschiedenen Geschwindigkeiten. Als flexibel, aber auch fehleranfällig gelten in dieser Hinsicht die VIA-Chipsätze: Der Apollo Pro 133A erlaubt es zum Beispiel, den Speicher-Bus und FSB wahlweise mit 66 (PC66-RAM), 100 (PC100-RAM) oder 133 MHz (PC133-RAM) anzusprechen. Der Mainboardchipsatz Intel815, auch „Solano“ genannt, verträgt



Auf aktuellen Mainboards von MSI oder AOpen werden Northbridges bereits mit schmucken Passivkühlern veredelt.

die Kombination aus 133-MHz-Speichertakt und einem 100-MHz-FSB nicht, die umgekehrte Variante (133-MHz-FSB, 100-MHz-Speichertakt) dagegen schon.

Aufgaben der Northbridge

Wie bereits beschrieben, steuert die Northbridge den Datenfluss zur Grafikkarte und damit zum AGP-Steckplatz („Accelerated Graphics Port"). Die spezielle Anpassung dieser Schnittstelle an die Grafikkarte erlaubt es dem Grafikprozessor auf der Karte, Texturdaten für 3D-Spiele direkt im Hauptspeicher des PCs abzulegen. Das ist besonders von Vorteil, weil der Hauptprozessor dann nicht mit den Verwaltungsaufgaben des Datenaustausches zwischen Grafik- und Hauptplatine gebremst wird. Die Northbridge kann also unabhängig davon mit dem Prozessor auf der Grafikkarte kommunizieren. Bei einigen Mainboardchipsätzen verfügt die Northbridge sogar über alle Funktionen einer Grafikkarte und kann den Monitor direkt ansprechen. Diese Lösung mit integrierter Grafik macht eine Grafikkarte zwar theoretisch unnötig, ist für Spieler aber nur ein Klotz am Bein. Der Grund: Statt auf den schnellen Grafikspeicher einer eigenen Grafikplatine zuzugreifen, bedienen sich die Chipsätze mit integrierter Grafik lediglich des vergleichsweise langsamen Hauptspeichers. Da der Rest des Systems den Hauptspeicher aber parallel benutzt, bleibt die Geschwindigkeit beim Einsatz von Onboard-Grafiklösungen meist auf der Strecke.

Funktionen der Southbridge

Die Northbridge ist über eine zusätzliche Datenleitung auch mit der Southbridge verbunden. Die Firma VIA nennt diese Leitungen „V-Link-Bus", Intel taufte sie „Intel Hub Architektur". Wie die Northbridge hat auch die Southbridge im Laufe der Jahre mehr Aufgaben übernommen. Heute sind praktisch alle wichtigen Peripherie-Steuerungen in die Southbridge integriert. Sie steuert zum Beispiel den PCI-Bus, die USB- und IDE-Schnittstelle sowie (falls noch vorhanden) das Bus-System für alte ISA-Steckkarten. Bei fast allen modernen Chipsätzen besitzt die Southbridge außerdem einige rudimentäre Sound-Funktionen („AC-Link"). Mithilfe eines so genannten AC97-Codecs, der entweder als eigener Chip auf der Platine oder auf einer speziellen CNR-Karte untergebracht ist, steht damit eine vollwertige – wenn auch nicht sehr leistungsfähige – Soundkarte zur Verfügung.

Was ist das BIOS?

Damit die Hauptplatine alle Funktionen bestmöglich durchführen kann, ist auch eine Basis-Software vonnöten. Die befindet sich permanent im so genannten BIOS-Baustein („Basic Input/Output System"). Die damit veränderten Systemeinstellungen werden in einem separaten Speichermodul namens CMOS („Complementary Metal Oxide Semiconductor") gesichert. Die CMOS-Batterie versorgt diesen Speicher mit Strom. Wenn sie also einmal ausfällt, sind alle BIOS-Informationen verloren – im Gegensatz zur BIOS-Software. Die bleibt nämlich auch bei abgeschaltetem PC noch intakt. Ein Tipp noch an dieser Stelle: Um Probleme mit neuer Hardware zu vermeiden, sollten Sie sich regelmäßig auf der Webseite des Herstellers Ihres Mainboards nach der aktuellsten BIOS-Version für Ihre Hauptplatine erkundigen!

Bernd Holtmann



Der BIOS-Chip (1) beherbergt die Basis-Software Ihres PCs sowie dessen Einstellungen. Daneben sehen Sie die Northbridge (2) und die CMOS-Batterie (3). Letztere sorgt dafür, dass alle BIOS-Einstellungen permanent gespeichert bleiben.

CD-Inhalt 4/2001



Vollversion: Interstate ´82

Dass die 80er-Jahre den idealen Stoff für eine beißende Satire liefern, stellte Activision letztes Jahr mit Interstate ´82 eindrucksvoll unter Beweis – willkommen in der Welt von Miami Vice und Co!

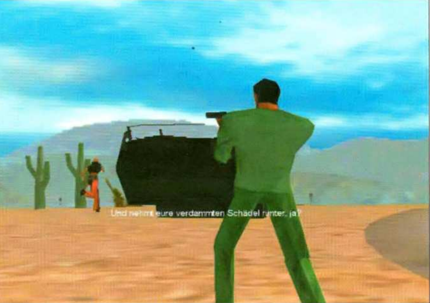
Die Story von *Interstate ´82* haut richtig dick auf den Putz! Nichts wird ausgelassen, nicht die große Verschwörung ums Weiße Haus, nicht die zentralamerikanischen Revoluzzer – das Ganze ist so abstrus, dass man daraus prima einen Kultfilm machen könnte. Helden der Geschichte sind Champion, der einer Entführung zum Opfer fällt, und Taurus, der ihn befreien will. Die beiden sind Ihnen vielleicht schon aus *Interstate ´76* bekannt – deutlich gewandelt hat sich jedoch in den paar Jahren zwischen den Spielen ihr Äußeres: Statt 70er-Jahre-Matte und Schlaghosen macht man nun im smarten Don-Johnson-Outfit die Highways unsicher.
Interstate ´82 gliedert sich in 17 überschaubare Missionen, die jeweils durch brillant einschlägigen TV-Serien nachempfundene Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Glücklicherweise hat man hier bei der Sprachausgabe das amerikanische Original beibehalten und nur mit deutschen Untertiteln versehen – das kommt der Atmosphäre enorm zugute.

Den kompletten Testbericht sowie die Anleitung zu unserer trashig-nostalgischen Hommage an die 80er-Jahre finden Sie auf unserer Cover-CD.

Auf der Cover-CD

PCA-Archiv
Testbericht zu unserer Vollversion Interstate ´82 aus der PC Action 01/2000
interstate.pdf





Vollversion

Interstate '82

Schnallen Sie sich gut an. Unsere Vollversion bietet eine rasante Ganovenjagd. Hier finden Sie die wichtigsten Tipps.



Einige Male müssen Sie Ihren fahrbaren Untersatz verlassen, um einen solchen Schalter zu betätigen. Dieser befindet sich in einem Supermarkt.

Allgemeine Tipps

Wie stoppe ich meinen Wagen, wenn die Bremsen defekt sind?

Sie können Ihr Auto abbremsen, indem Sie scharfe Kurven fahren. Ihnen steht außerdem noch die Handbremse zur Verfügung.

Wann soll ich mein Fahrzeug verlassen?

Solange Sie keinen Schalter betätigen müssen, sollten Sie Ihr Fahrzeug nur dann verlassen, wenn sich ein leer stehendes Fahrzeug in unmittelbarer Nähe befindet und Ihr eigenes kurz vor einer Explosion steht. Sonst laufen Sie Gefahr, dass Sie ein Gegner über den Haufen fährt oder erschießt.

Welche Autos kann ich kapern?

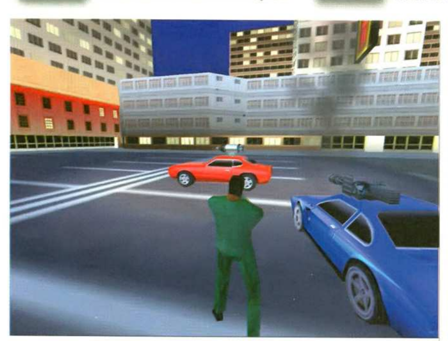
Theoretisch können Sie jedes Fahrzeug kapern, das sich im Spiel befindet. Sie müssen lediglich den Vorbesitzer „überzeugen", seinen fahrbaren Untersatz zu verlassen. In einigen Missionen finden Sie aber auch abgestellte Fahrzeuge, die keinerlei Schäden haben. Diese stehen meist auf abgelegenen Plätzen der Karte. Bei der ersten Mission müssen Sie auf die weißen Quadrate auf der Karte achten. Dort befinden sich große Parkplätze, auf denen jeweils ein herrenloses Fahrzeug geparkt ist.

Welche Waffensysteme soll ich einsetzen?

Die Missionen können Sie, mit Ausnahme einiger Rätsel, nur mit roher Waffengewalt bestreiten. Daher ist es wichtig, dass Sie für jede Mission die richtigen Waffen an Ihrem Wagen haben. Spielen Sie dazu eine Mission und achten Sie genau auf die Waffensysteme der Gegner. Spielen Sie anschließend die Mission erneut und statten Sie Ihren Wagen mit den passenden Waffensystemen aus.

Wie entgehe ich den Ölspuren?

In den späteren Missionen verfügen Ihre Gegner über Ölwerfer und ähnliche Heckwaffen. Diesen können Sie entgehen, indem Sie versetzt zu Ihrem Kontrahenten fahren. Diese Taktik bringt Sie aber nur dann weiter, wenn Sie entweder eine bewegliche Turmwaffe besitzen oder Ihren Vordermann lediglich verfolgen müssen. Wenn Sie keine Turmwaffe besitzen, müssen Sie direkt hinter ihm fahren. Achten Sie darauf, dass Sie nicht zu dicht auffah-



Auf dem Parkplatz steht ein verlassenes Auto. Häufig verfügen diese Fahrzeuge über bessere Waffensysteme als Ihre.



Wenn Sie ein wenig versetzt zum Vordermann fahren, rutschen Sie nicht auf der schmierigen Öllache aus.



Dieser Gegner begeht einen großen Fehler. Er wird bei dem Zusammenprall wesentlich mehr Schaden nehmen als unser Gefährt.

Cheats

Auch die schwerste Mission ist mit diesen Cheats ein Kinderspiel. Drücken Sie während des Spiels die ESC-Taste und tippen Sie die Cheats ein. Der Cheat wird aktiviert, wenn Sie das Spiel fortsetzen.

KISS	Zerstört das anvisierte Auto
LOVE	Zerstört alle Autos auf dem Radar
CUDDLE	Ihr Wagen wird unzerstörbar
HUGS	Gott-Modus f. a. verbündeten Wagen
CARESS	Komplette Munition
IMLAME	Nächste Mission spielen
SYRUP	Alle Wagen werden eingefroren
MRFREEZE	Die Zeit wird eingefroren
MUKEME	Selbstzerstörung

Fahrzeugwechsel

Mit einem kleinen Trick können Sie vor einer Mission ein beliebiges Fahrzeug und die dazugehörige Bewaffnung auswählen. Drücken Sie im Auswahlbildschirm die Alt- und Tabulator-Taste zusammen, damit Sie auf den Windows-Desktop gelangen. Begeben Sie sich mithilfe des Explorers in das Verzeichnis, in dem Sie *Interstate '82* gespeichert haben, und öffnen Sie den Ordner „Variant". In diesem Ordner befinden sich sämtliche Fahrzeuge, die Sie im Spiel steuern können. Öffnen Sie dort eine beliebige Datei mit dem Texteditor „WordPad" und kopieren Sie den gesamten Text. Öffnen Sie anschließend die Datei „User" im Hauptverzeichnis und löschen Sie deren Inhalt. Fügen Sie nun den zuvor kopierten Text in die User-Datei und begeben Sie sich erneut mit der Kombination „Alt + Tabulator" zurück ins Spiel. Dort drücken Sie den Schalter „Fahrzeug modifizieren" und Sie können Ihr neues Gefährt ausrüsten.

ren. Wenn Sie genügend Abstand lassen, haben Sie gute Chancen, dem Ölteppich auszuweichen.

Wie kann ich das Zeitlimit einhalten?

In den späteren Missionen ist es wegen des Zeitlimits wichtig, dass Sie sich den kürzesten Weg zwischen zwei Punkten suchen. Nehmen Sie dazu die Karte zu Hilfe, auf der Sie auch sehen können, ob Ihnen ein Berg oder eine Schlucht den Weg versperrt.

Worauf muss ich bei einem Kampf achten?

1. Das Gaspedal durchs Bodenblech zu treten, ist nicht immer der Weisheit letzter Schluss. Wenn Sie in stationäre Gefechte verwickelt sind, ist es ratsam, lieber etwas geruhsamer zu fahren und dafür besser zu zielen. So gehen Sie sicher, dass Sie nicht an einem Gegner vorbeirauschen. Auf die Dauer bekommt es Ihrem Wagen auch nicht, wenn Sie immer gegen Wände und Häuser fahren. Mit einer Geschwindigkeit von 30 bis 50 mph sind Sie im kurvenreichen Schlagabtausch gut bedient.

2. Fahren Sie einem Kontrahenten frontal gegen die Motorhaube. Da er wesentlich mehr Schaden nimmt als Sie, sind Sie dadurch von vornherein im Vorteil. Der größte Vorteil besteht jedoch darin, dass er nur im Rückwärtsgang entwischen kann. Während seines Fluchtversuchs können Sie ihm eine volle Ladung Blei in die Karosserie blasen. Achten Sie aber auf Ihre Geschwindigkeit. Wenn Sie bei schneller Fahrt mit dem Gegner kollidieren, schleudert Sie der Aufprall zur Seite und Sie müssen Ihren Wagen wieder ausrichten.

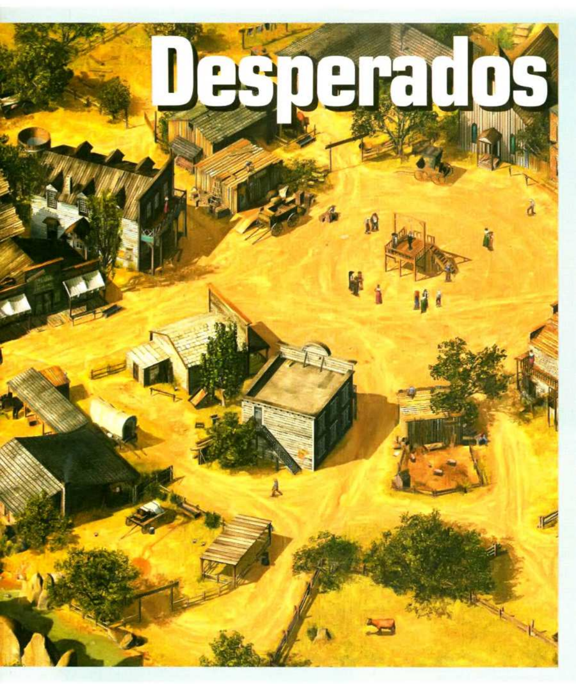
3. Knüpfen Sie sich einen Gegner vor, den Sie erledigen wollen. Es macht relativ wenig Sinn (Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel), wild zwischen den Zielen hin und her zu schalten. Sollte Ihnen natürlich jemand frech direkt vor die Kanonen fahren, können Sie ihm ja ein paar Kugeln verpassen.

4. Häufig werden Sie von Gegnern verfolgt, die sich partout nicht abhängen lassen. Fahren Sie eine gerade Linie und setzen Sie Ihre Handbremse ein. Mit etwas Übung zeigt Ihre Motorhaube in Richtung des Kontrahenten und Sie können das Feuer eröffnen. Wenn der gegnerische Wagen schon stark zerschossen ist, können Sie auch eine Kurve fahren, per Pfeil-Tasten aus einem der Seitenfenster schauen und Ihre Pistole einsetzen. Mit etwas Glück treffen Sie den Fahrer und können das Auto kapern. Das hat den Vorteil, dass es sich durch den mäßigen Waffeneinsatz in einem guten Zustand befindet.

5. Vergessen Sie im Eifer des Gefechtes NIE, wo Sie eigentlich herumfahren. Viele Straßen liegen zum Beispiel auf Erhöhungen. Vermeiden Sie allzu tiefe Stürze, der Wagen verzeiht eine Menge, aber irgendwann ist Schluss. Vielmehr sollten Sie sich solche territorialen Eigenschaften zunutze machen: Rasen Sie auf einen Abgrund zu und reißen Sie in letzter Sekunde das Steuer herum. Mit etwas Glück machen Ihre Verfolger einen Ausflug ins Tal. Es kommt auch gelegentlich vor, dass sich ein Gegner im Gelände festfährt. Halten Sie immer die Augen offen: Ein stehender Wagen gibt ein schönes Ziel ab!

Lars Theune

Desperados



Retten Sie mit Cooper und seinen Freunden den Sheriff aus den Händen böser Gangster. Wenn Sie bislang Zweifel hatten, ob *Desperados* wirklich Commandos ebenbürtig sein kann, überzeugen Sie sich anhand dieser explosiven Demo – es lohnt sich garantiert!

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
1 bis 6	Charakterauswahl
G bis L	Aktionen 1 bis 5
A	Alles selektieren
D	Alles deselektieren
S	Aufstehen
C	Hinlegen
Alt	Sichtkegel einblenden
Tab	Nächster Sichtkegel
M	Minimap
+ -	Zoom

Genre:	Echtzeitstrategie
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	122 MB
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	–
Veröffentlichung:	2. Quartal 2001
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	www.infogrames.de

Theme Park Manager Coaster Design Kit



Noch schönere Achterbahnen können Sie mit dem Konstruktions-Kit zu Electronic Arts jüngstem Spross der *Theme Park*-Serie, *Theme Park Manager*, bauen. Von der gemütlicheren Wildwasserbahn bis hin zur magenumdrehenden Looping-Achterbahn darf alles Mögliche und Unmögliche errichtet werden. Das *Coaster Design Kit* läuft nur mit der Vollversion von *TP Manager*.

Genre:	WiSim
Voraussetzung:	P 233, 32 MB
HD-Speicher:	4 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	–
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.themeparkmanager.de
Publisher:	www.ea.com

Ski-Doo X-Team Racing



Was sonst nur im Nachtprogramm beim Deutschen Sportfernsehen und auf Eurosport läuft, serviert Ihnen die britische Softwareschmiede Daydream Software direkt auf Ihren heimischen PC: actionlastige Schneemobilrennen. In diversen Hallen und auch in „freier Wildbahn" dürfen Sie über vereiste Strecken heizen und tollkühne Stunts und Sprünge vollführen oder gegen andere Piloten um die beste Zeit fahren.

Genre:	Sport
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	14 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	–
Publisher:	–

M&M The lost Formulas



In diesem Funracer müssen Sie möglichst viele kleine Schokodrops einsammeln. In regelmäßigen Abständen blockieren jedoch Straßensperren die Strecke, die immer durch eine Tafel mit Rechenaufgaben angekündigt werden. Wenn Sie die Lösung der Aufgabe nicht schnell berechnen, haben Sie sehr schlechte Chancen, die Hindernisse zu passieren. Der akzeptable Mix aus Edutainment und Entertainment eignet sich in erster Linie für Kinder.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P 233, 64 MB
HD-Speicher:	12 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	–
Veröffentlichung:	In USA erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.simonsays.com
Publisher:	www.simonsays.com

Star Wars: Episode I Battle for Naboo



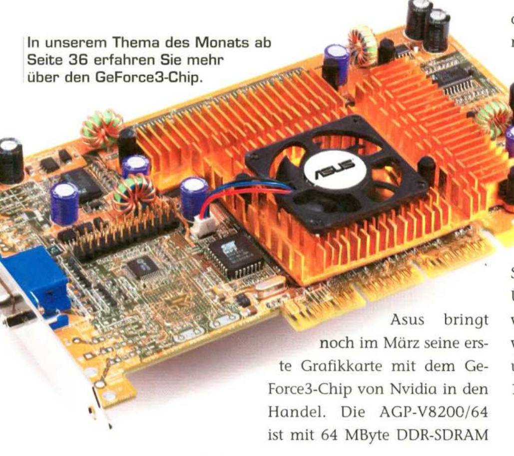
Mit *Star Wars: Episode I Battle for Naboo* erscheint erneut ein Spiel rund um das Weltraumtheater von George Lucas. Entwickler Factor 5 verwirklicht hiermit quasi einen inoffiziellen zweiten Teil zum hauseigenen Ballerspiel *Rogue Squadron*. Diesmal müssen Sie verhindern, dass die Handelsföderation auf dem Planeten Naboo die Oberhand gewinnt. Wenn Sie sich mit dem typischen *Star Wars*-Sound anfreunden können, werfen Sie doch einmal einen Blick auf den jüngsten Spross, der auch auf dem Nintendo 64 erscheint. Das wird Ihre Kaufentscheidung mit Sicherheit erleichtern.

Genre:	Action-Strategie
Voraussetzung:	PII 233, 64 MB
HD-Speicher:	65 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	März 2001
Weblinks:	
Spiel:	www.lucasarts.com/products/naboo
Publisher:	www.electronicarts.de

Asus AGP-V8200/64

Grafikkarte **GeForce3 mit 64 MByte DDR-Speicher**

In unserem Thema des Monats ab Seite 36 erfahren Sie mehr über den GeForce3-Chip.



Asus bringt noch im März seine erste Grafikkarte mit dem GeForce3-Chip von Nvidia in den Handel. Die AGP-V8200/64 ist mit 64 MByte DDR-SDRAM ausgestattet. Ihr Grafikchip ist mit 200 MHz getaktet, während der DDR-Speicher mit 250 MHz angesprochen wird (effektiv: 500 MHz). Wie bei den Vorgängerkarten aus dem Hause Asus befindet sich im Lieferumfang unter anderem wieder das SmartMonitor-Tool, mit dem Übertaktungsversuche leichter werden. Die AGP-V8200/64 wird noch im März ausgeliefert und kostet zwischen 1.200 und 1.400 Mark.

Info: Asus, 02102-95990, www.asuscom.de

SonicBlue Rio Volt

mp3-player **Tragbarer CD-Player mit MP3-Unterstützung**

Unter der Marke Rio erscheint ein tragbarer CD-Player, der mit einer Batterieladung (2xAA) für bis zu 15 Stunden Hörgenuss sorgt. Das Gerät spielt aber nicht nur reguläre Audio-CDs ab, sondern auch mit dem PC gebrannte Daten-CDs (CD-R und CD-RW). Unterstützt werden neben dem beliebten MP3-Format auch Dateien im Windows-Media-Format (.wma). Über das hintergrundbeleuchtete Display steuern Sie bequem alle auf der CD verfügbaren Tracks an. Der Rio Volt kommt mit MP3-Software, Shock-Speicher, Kabelfernbedienung sowie Kopfhörern und kostet rund 480 Mark.

Info: SonicBlue, 08151-2660, www.sonicblue.com



Der schmucke Rio Volt spielt auch gebrannte MP3-CDs ab.

Ich mein' ja nur

Black & White oder GeForce3?

Was haben Black & White und Nvidias GeForce3 gemeinsam? Genau, auf beides hab' ich lange gewartet und beides ist nicht im Handel – noch nicht. Nvidia hat zwar Ende Februar das Geheimnis um den neuen Chip gelüftet, testbare Karten trudeln aber wohl erst kurz vor der CeBIT ein. Eigentlich hatten wir damit gerechnet, Ihnen schon in dieser Ausgabe einen ausführlichen Bericht über den neuen Grafikmagier bieten zu können. Daraus ist leider nichts geworden. Als Alternative haben wir für Sie trotzdem ein interessantes Thema des Monats (S. 36) vorbereitet, in dem wir Ihnen nicht nur Details zum Chip und den Grafikkarten liefern, sondern auch noch eine Vorschau auf die kommenden Grafikknüller Aquanox, Unreal 2, Neverwinter Nights und Doom 3. Warum genau diese Spiele? Die komplette Unterstützung der GeForce3-Fähigkeiten verspricht sehr viel mehr Realitätsnähe. Mich würde nur interessieren, ob Sie gewillt sind, für so viel Realität am Monitor über 1.200 Mark zu investieren! Während ich darüber nachdenke, schweifen meine Gedanken aber wieder ab. Wo bleibt mein Black & White?

Bernd Holtmann

Hardware-Happen

/// Von Logitech kommt Anfang April ein **optischer Trackball namens TrackMan Marble Wheel**. Das USB-Gerät besitzt drei Tasten sowie ein Mausrad und **kostet 99 Mark.** Info: www.logitech.de /// Im Laufe des nächsten Monats bringt MadOnion den neuen kostenlosen **Grafik-Benchmark 3DMark2001** heraus. Als Vorgeschmack finden Sie den **Trailer auf der Heft-CD.** An diesem sieht man bereits, dass durch die Unterstützung von **Hardware-T&L** vor allem Grafikkarten mit **GeForce- und Radeon-Chip** stärker ausgelastet werden. Info: www.madonion.com /// Anubis bietet seit kurzem für 99 Mark eine **kabellose, optische Maus** mit Ladestation an. Info: Anubis, www.typhoonline.de ///

Elsa MicroLink ISDN USB Connect

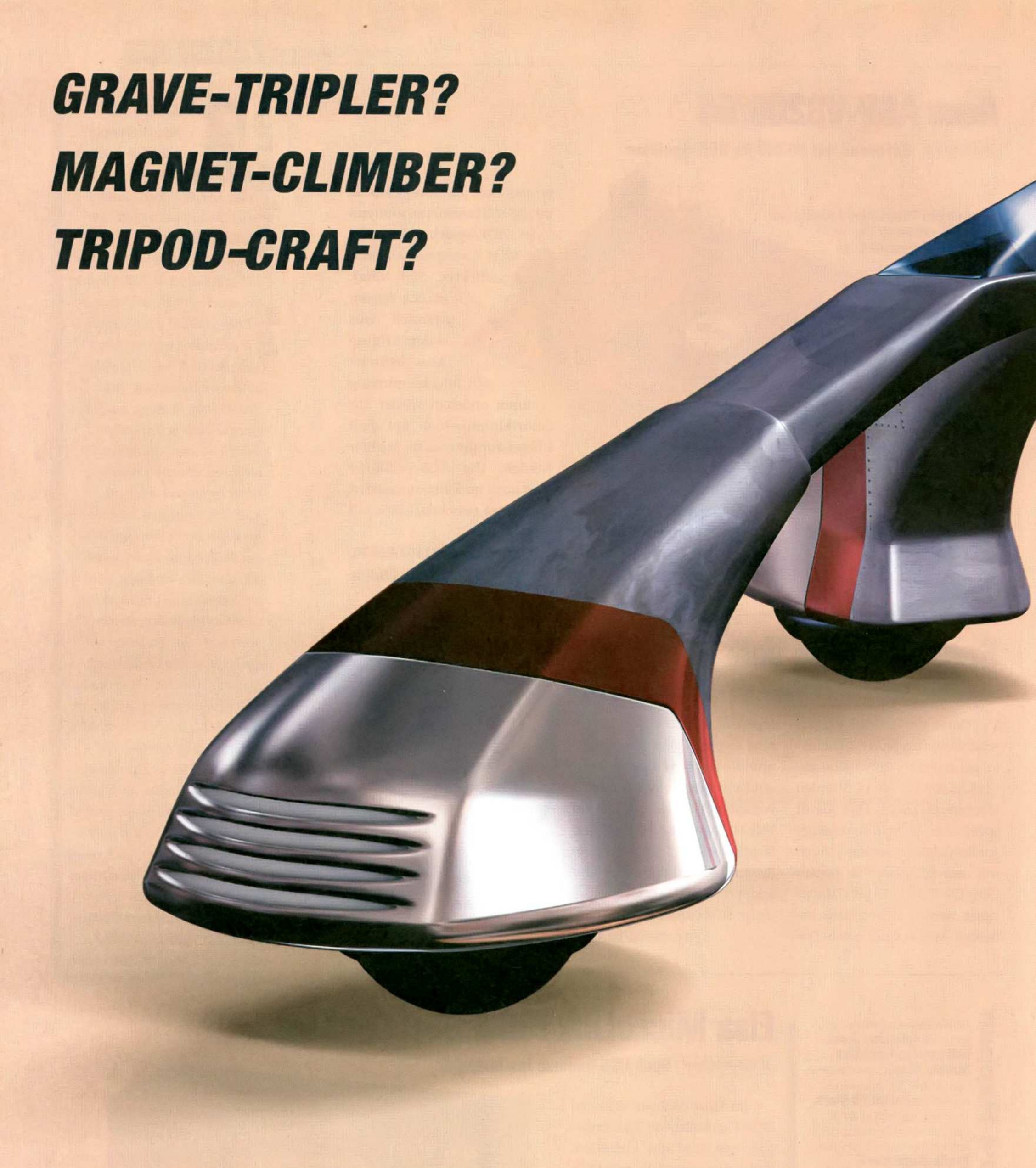
ISDN-Adapter **Dank USB bequem ins Internet.**

Im März erscheint der neue ISDN-Controller von Elsa. Angeschlossen wird das MicroLink ISDN USB Connect über die USB-Schnittstelle. Anschlusskabel, Treiber, Anleitung und Software zur Konfiguration als Anrufbeantworter oder zur Fernwartung liegen bei. Das komplette Paket kostet 159 Mark und sorgt dafür, dass Sie auf der Datenautobahn nicht im Stau stehen.

Info: Elsa, 0241-6060, www.elsa.de



ISDN per USB statt PCI-Karte!


GRAVE-TRIPLER?
MAGNET-CLIMBER?
TRIPOD-CRAFT?




NUR
DM 5,-
NEU! AB 21. MÄRZ
IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!
MIT CD-ROM!
JEDEN MONAT NEU!
4/2001 NUR 5 DM
GAME ON!
ELECTRONIC ENTERTAINMENT & ONLINE
NEU NUR
5 DM
Wer wird Millionär?
Black & White
Die Siedler 4
Commandos 2
Black & White
F1 Racing
Championship
Die Siedler 4
Freelancer
COMMANDOS 2
Exklusive Bilder und letzte Infos vor der Invasion im Mai
FÜR GROSSE SPIELER



Die Qual der Wahl – Grafikkarten im Shoot-out!

Welcher Grafikchip ist der beste? Welche Grafikkarte soll ich mir kaufen? Wir haben die Antworten für Sie parat!

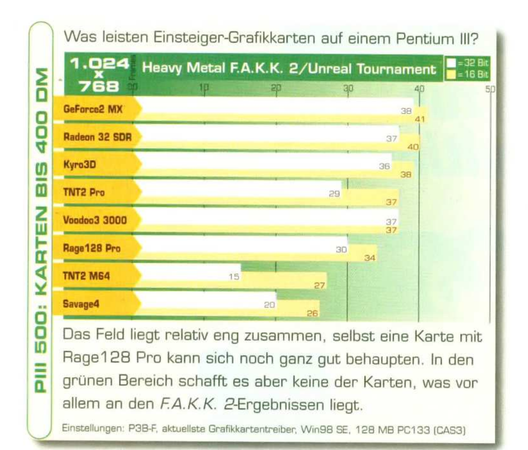
Jeden Monat trudeln bei uns Leserbriefe ein, in denen Sie uns fragen, welche Grafikkarte die beste ist. Da die neue Kartengeneration mit dem GeForce3-Chip bereits in den Startlöchern steht, herrscht diesbezüglich offenbar große Unsicherheit. Welche ist also die beste? Dass diese Frage nicht so einfach zu beantworten ist, können Sie sich vielleicht denken. Ein PC besteht zwar ebenso wie eine Konsole aus einzelnen Komponenten, nur können Sie diese bei einem Rechner jederzeit gegen bessere austauschen.

Die Katze im Sack

Bei der Wahl eines Computers vertrauen die meisten Käufer auf ein Komplettsystem. Diese sind nicht nur vollständig ausgerüstet und anwendungsfertig konfiguriert, sondern in der Regel auch günstiger als selbst zusammengestellte Rechner. Einzelhändler und auch große Handelsketten werben bei diesen Computern vor allem mit der Hertz-Zahl des Hauptprozessors. Ein ordentlicher Spiele-PC braucht aber nicht nur genügend Hertz unter der Haube, sondern auch eine entsprechend leistungsfähige Grafikkarte.

PIII 500: KARTEN BIS 400 DM

Was leisten Einsteiger-Grafikkarten auf einem Pentium III?



Das Feld liegt relativ eng zusammen, selbst eine Karte mit Rage128 Pro kann sich noch ganz gut behaupten. In den grünen Bereich schafft es aber keine der Karten, was vor allem an den *F.A.K.K. 2*-Ergebnissen liegt.

Einstellungen: P3B-F, aktuellste Grafikkartentreiber, Win98 SE, 128 MB PC133 (CAS3)

PIII 500: KARTEN ÜBER 400 DM

Alle Testergebnisse der Aufsteigerkarten auf dem PIII.

1.024 x 768 — Heavy Metal F.A.K.K. 2/Unreal Tournament (= 32 Bit / = 16 Bit)

Karte	32 Bit	16 Bit
GeForce2 Ultra	43	43
GeForce2 GTS Pro	43	43
GeForce2 GTS 32	42	43
GeForce 256 DDR 32	41	42
Radeon 64 DDR	40	41
GeForce 256 SDR 32	36	41
Radeon 32 DDR	39	40
Voodoo5 5500	37	39

Die High-End-Karten gehen fast Hand in Hand über die Ziellinie. Deutlicher geht es nicht mehr: Hier ist die CPU eindeutig überfordert, während die 3D-Beschleuniger keine echte Herausforderung haben.

Einstellungen: P3B-F, aktuellste Grafikkartentreiber, Win98 SE, 128 MB PC133 (CAS3)

Ein Beispiel

In einem solch unausgeglichenen Paket befindet sich zunächst ein hoffnungslos überdimensionierter Prozessor, der als Hauptkaufargument dient. Bei solchen Angeboten thront meistens ein Athlon mit mehr als einem Gigahertz Taktfrequenz oder ein Pentium 4 ab 1,3 GHz im Gehäuse. Zu diesem Zugpferd spendiert der PC-Hersteller dann meist nur eine sehr leistungsarme Grafikkarte mit einem Billigchip von Nvidia. Sehr beliebt und langsam sind die Modelle mit den Chips TNT2 M64 oder dem TNT2 Pro. Hier heißt es: Finger weg!

Alternativangebote

Sie sollten also nachfragen, ob der Hersteller Ihnen die Möglichkeit bietet, das System gegen Aufpreis mit einer besseren Grafikkarte zu versehen.

Die Preisklasse

Wie auch bei Hauptprozessoren gibt es Grafikkarten in allen Variationen und Preisen. Eine günstige mit altem Savage4-Chip bekommen Sie bereits für 150 Mark. Die 3D-Leistung dieses Oldies ist allerdings dürftig. Eine teurere Monster-Platine mit GeForce2-Ultra-Chip kostet hingegen stolze 1.200 Mark, bringt auf flotten Rechnern aber auch entsprechend viel. In dieser Preisspanne ist für jeden etwas dabei. Bei der Preisangabe der einzelnen Grafikkarten taten wir uns etwas schwer, denn vor allem Karten mit dem GeForce2-Pro-Chip liegen zwischen 600 und 850 Mark. Für unsere Bewertungen haben wir also auf Durchschnittspreise zurückgegriffen, um den Vergleich möglichst gerecht gestalten zu können.

Öhh, OEM?

Beim Kauf zu beachten ist der Unterschied zwischen normalen Verkaufsversionen (sog. Retail-Karten) und OEM-Ware. OEM-Versionen sind meist günstiger, allerdings wird bei ihnen stets am Softwarepaket gespart und manchmal sogar billigere Hardware verbaut. Ein Beispiel: Die Radeon 64 mit Video-Ein- und -Ausgang kostet in der OEM-Variante rund 100 Mark weniger und ist dafür etwas niedriger getaktet und nicht so flott wie die Retail-Version. Im Preisvergleich haben wir deshalb nur die Retail-Versionen, also die mit Verkaufskartons, begutachtet.

Farbtiefe ist wichtig

Auch die Bildschirmauflösung, in der Sie spielen, sollte Einfluss auf Ihre Kaufentscheidung haben. Je mehr Bildpunkte die Grafikkarte darstellen soll, umso leistungsfähiger muss sie sein. Unsere Vergleichstests haben wir deshalb bei 1.024x768 Bildpunkten und 16 sowie 32 Bit Farbtiefe durchgeführt. Besonders ältere Karten können in 32 Bit meist nicht mithalten. Für 16 Bit reicht deren Leistungsfähigkeit aber auch in dieser Auflösung meist noch aus.

Der riesige Grafikchip-Marathon

Wir haben 16 aktuelle Grafikkarten auf vier verschiedenen Rechnern getestet, bis die Kühler qualmten. Hier unsere Ergebnisse!

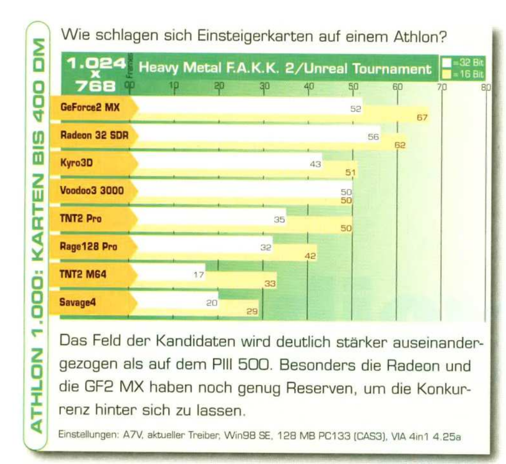
Chipsatz	Preis	FPS PII 300	FPS PIII 500	FPS Duron 750	FPS Athlon 1.000
Savage4	DM 150,-	20	23	24	24
TNT2 M64	DM 180,- (+20%)	19 (-5%)	21 (-8%)	25 (+5%)	25 (+5%)
Voodoo3 3000	DM 180,- (+20%)	23 (+15%)	37 (+60%)	50 (+108%)	50 (+108%)
TNT2 Pro	DM 190,- (+27%)	24 (+20%)	33 (+43%)	40 (+66%)	43 (+79%)
Rage128 Pro	DM 240,- (+60%)	21 (+5%)	32 (+39%)	35 (+46%)	37 (+54%)
GeForce2 MX	DM 290,- (+93%)	24 (+20%)	40 (+73%)	50 (+108%)	59 (+145%)
Radeon 32 SDR	DM 340,- (+127%)	23 (+15%)	38 (+65%)	48 (+100%)	59 (+145%)
Kyro3D	DM 350,- (+133%)	22 (+10%)	37 (+60%)	42 (+70%)	47 (+95%)
Voodoo5 5500	DM 400,- (+167%)	23 (+15%)	38 (+65%)	49 (+104%)	62 (+158%)
GeForce 256 SDR 32	DM 400,- (+167%)	24 (+20%)	38 (+65%)	48 (+100%)	57 (+137%)
GeForce 256 DDR 32	DM 450,- (+200%)	24 (+20%)	41 (+78%)	52 (+116%)	65 (+170%)
Radeon 32 DDR	DM 470,- (+213%)	23 (+15%)	39 (+69%)	49 (+104%)	62 (+158%)
GeForce2 GTS 32	DM 550,- (+267%)	24 (+20%)	43 (+87%)	54 (+125%)	70 (+161%)
Radeon 64 DDR	DM 600,- (+300%)	23 (+15%)	40 (+73%)	51 (+112%)	66 (+175%)
GeForce2 GTS Pro	DM 750,- (+400%)	24 (+20%)	43 (+87%)	54 (+125%)	72 (+200%)
GeForce2 Ultra	DM 1.100,- (+633%)	24 (+20%)	43 (+87%)	55 (+129%)	74 (+208%)

Die Benchmark-Werte basieren auf dem Mittelwert der erreichten Bilder pro Sekunde bei *Unreal Tournament* und Heavy *Metal F.A.K.K. 2* in 16 und 32 Bit. Jeder Rechner wurde dabei mit zwei Grafikkarten gemessen.

Jetzt treiben wir es ...







Das Feld der Kandidaten wird deutlich stärker auseinandergezogen als auf dem PIII 500. Besonders die Radeon und die GF2 MX haben noch genug Reserven, um die Konkurrenz hinter sich zu lassen.

Einstellungen: A7V, aktueller Treiber, Win98 SE, 128 MB PC133 (CAS3), VIA 4in1 4.25a

ATHLON 1.000: KARTEN ÜBER 400 DM

Wie schnell sind teure Beschleuniger auf dem Gigahertz?

1.024 x 768 – Heavy Metal F.A.K.K. 2/Unreal Tournament (Frames)

Karte	32 Bit	16 Bit
GeForce2 Ultra	72	75
GeForce2 GTS Pro	69	74
GeForce2 GTS 32	67	74
GeForce 256 DDR 32	61	70
Radeon 64 DDR	65	67
Voodoo5 5500	57	67
GeForce 256 SDR 32	48	66
Radeon 32 DDR	60	65

Grüner geht es nicht mehr: Fast alle hier getesteten Grafikkarten passen leistungsmäßig gut zu einem Athlon 1.000. Wer auf Kantenglättung steht, hat mit GF2 Pro/Ultra und der V5 5500 die größten Reserven.

Settings: A7V, aktueller Treiber, Win98 SE, 128 MB PC133 (CAS3), VIA 4in1 4.25a

CPU-Check

Um Aufrüstern und Neukäufern einen guten Einblick zu ermöglichen, wie leistungsfähig die Grafikkarten sowohl auf alten als auch auf aktuellen High-End-PCs sind, haben wir vier unterschiedliche Testrechner zusammengebaut, die nacheinander mit allen 16 Grafikkarten durchgetestet wurden. Im unteren Leistungsbereich kam ein Pentium II 300 zum Einsatz, gefolgt von einem Mittelklasse-PC mit einem Pentium III 500. Die Nachhut bildeten ein Duron-System mit 750 MHz und der High-End-PC mit einem 1.000-MHz-Athlon.

Testphilosophie

Dass eine starke CPU auch einen guten Grafikpartner braucht, haben wir schon erwähnt. Deshalb wählten wir vier unterschiedlich schnelle CPUs, um sinnvolle Aussagen zur jeweils passenden Grafikkarte machen zu können. Dass das nötig war, zeigen die Testergebnisse auf dem PII 300, denn dort ist die langsame CPU eindeutig die Bremse, während die verwendete Grafikkarte kaum eine Rolle spielt. Sogar *F.A.K.K. 2*, das sonst die Geometrie-Einheit von GeForce-Karten gut ausreizt, ist in seiner Geschwindigkeit nur durch die schwache Performance des Hauptprozessors beschränkt.

Benchmarks ...

Aus Platzgründen können wir Ihnen leider nur zwei der vier durchgetesteten PCs ausführlich darstellen. Damit Sie aus den Ergebnissen möglichst viele Informationen ziehen können, haben wir den Pentium III 500 und den Athlon 1.000 gewählt. Der Pentium II 300 bremst aktuelle Grafikkarten im gleichen Maß aus und der 750er-Duron liegt performancetechnisch genau zwischen den zwei gezeigten Benchmarks.

... und die Ergebnisse

Ein Blick auf die Benchmarks zeigt, dass die so oft angepriesenen TNT2-M64-Karten keine gute Wahl für Spielernaturen ist. Sogar eine etwas teurere TNT2-Pro-Platine ist da flotter. Auch die alte Garde aus dem Hause Ati, die Rage-128-Pro-Karten, sind keine Empfehlung wert.

Sparsame Käufer auf der Suche nach guter Performance sollten ihr Kleingeld besser in eine GeForce2 MX oder die Kyro3D-Karte investieren. Auch Atis neuer Chipstern namens Radeon in der Version mit 32 MByte SDR-SDRAM ist eine Empfehlung wert – vor allem auch deshalb, weil Ati vor rund einem Monat die Preise gesenkt hat. In der Kategorie ab 400 Mark möchten wir die mittlerweile verwaiste Voodoo5 5500 unbedingt erwähnen. Dank des starken Preisrückgangs bietet sie ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Ihnen sollte jedoch bewusst sein, dass der Hersteller-Support für die Karte noch ungewiss ist. Aber auch hier gibt es Alternativen, wie beispielsweise die Grafikkarten mit GeForce-256-Chip und DDR-Speicher oder die Radeon 32 DDR. Über 500 Mark finden Sie einige unserer Leistungssieger, aber hier ist Vorsicht geboten. Wenn die GeForce3-Karten nach der CeBIT in den Handel kommen, werden in diesem Bereich die Preise am stärksten purzeln. Kluge Käufer warten also noch einige Wochen und schlagen erst zu, wenn alle Hersteller ihre neuen Karten in den Handel gebracht haben. Momentan stehen besonders GeForce2-Ultra-Karten wegen ihres schlechten Preis-Leistungs-Verhältnisses schlecht da.

Fazit

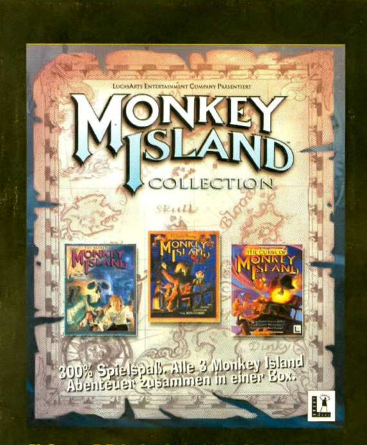
Eine Aussage über „die beste Grafikkarte" kann man nicht pauschal treffen, vor allem nicht für 3D-Spiele. Der Grund dafür ist wohl die Tatsache, dass zu viele Faktoren die Grafikleistung eines PCs bestimmen. Damit Sie beim nächsten Rechner- und/oder Grafikkartenkauf also nicht auf dem Schlauch stehen, sollten Sie sich unsere Vergleichstabellen und Benchmarks auf jeden Fall gut anschauen. Viel Erfolg!

Bernd Holtmann

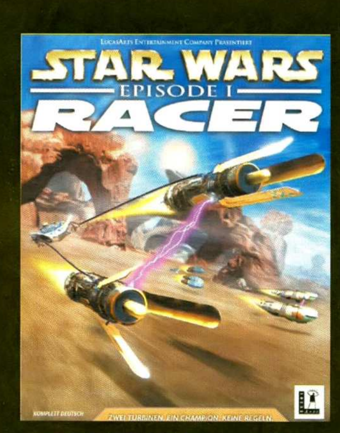


Ob in 16 oder 32 Bit – in der höchsten Detaileinstellung verlangt Giants: Citizen Kabuto Ihrem PC und der Grafikkarte einiges ab.

... auf die Spitze !!!



Die 3 ersten Teile in einer fantastischen Collectors-Edition



Zeige im berühmten Pod-Race dein ganzes Können



Das neueste Abenteuer des legendären Indiana Jones



Alle drei Titel für jeweils nur

DM 29,95*

Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Dark Secrets of Africa +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 39,95* Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures DM 49,95* X-Beyond the Frontier

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: **RUSHWARE** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.





Mainboard-Power ohne Kosten!

Der Hauptspeicher ist bei aktuellen Spiele-PCs meist eine sehr leistungskritische Komponente. Mit etwas Probieren können Sie noch einige Prozent an zusätzlicher Geschwindigkeit aus Ihrer Hardware herauskitzeln.

Um mehr Leistung aus Ihrem PC herauszuholen, müssen Sie sich allerdings an Ihr BIOS trauen. Sollten Sie davon keine Ahnung haben, lassen Sie besser einen erfahrenen Freund oder Verwandten Ihre Systemeinstellungen verändern. Zuvor sollten Sie sich allerdings auf der Webseite des Herstellers Ihres Mainboards nach einem BIOS-Update erkundigen!

DMA aktivieren

Für einen enormen Geschwindigkeitsschub sorgt die Aktivierung des DMA-Modus Ihrer Festplatte und anderer IDE-Geräte wie CD- oder DVD-Laufwerke. Dazu suchen Sie im Gerätemanager nach dem Eintrag „Laufwerke" und wählen Ihre Festplattenart. Unter „Eigenschaften" finden Sie bei DMA-fähigen Geräten einen Eintrag namens „DMA". Nach dem gleichen Schema aktivieren Sie den DMA-Modus bei Ihrem CD-ROM-Laufwerk. Damit die Einstellungen aktiv werden, müssen Sie den Rechner aber neu starten.

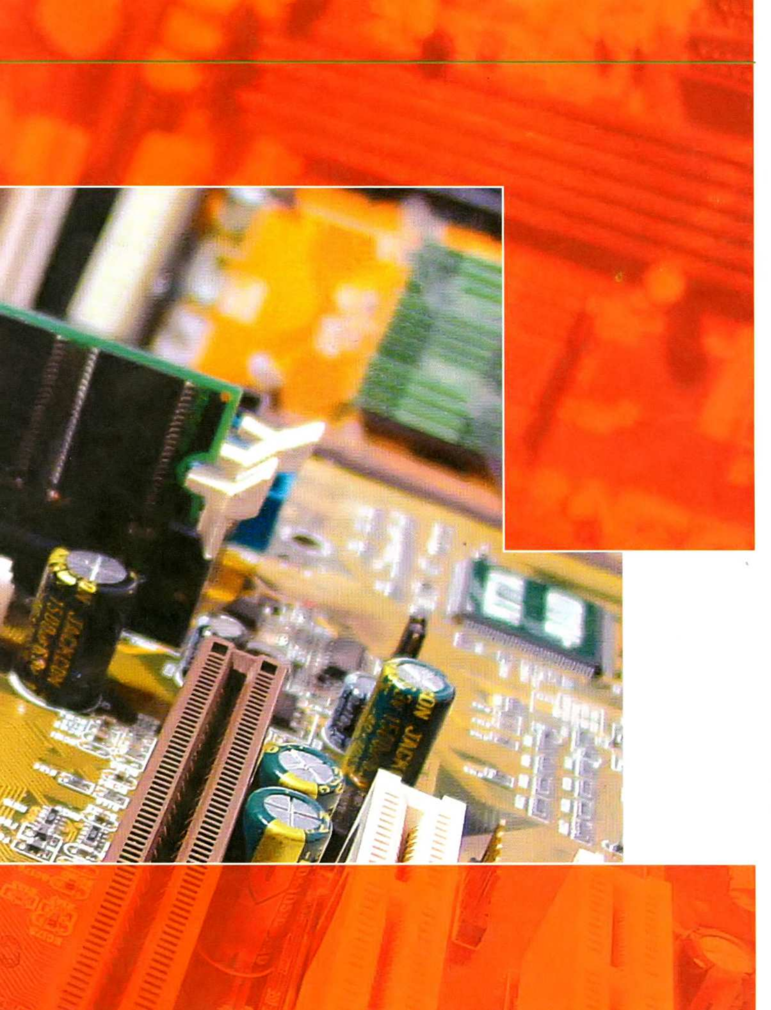
Windows-Bootvorgang

Sie können den Bootvorgang von Windows stark beschleunigen, wenn Sie im BIOS die Option „Quick Power On Self-Test" auf „Enabled" stellen. Dann wird statt eines ausführlichen Selbsttests nur ein kurzer vorgenommen. Auch die Erkennung von IDE-Geräten nimmt viel Zeit in Anspruch. Festplatten müssten Sie also direkt im BIOS erkennen lassen. Im BIOS-Menü „Main" sollten Sie ungenutzte IDE-Kanäle auf „None" stellen und somit deaktivieren. Auch die Einstellung „Boot up Floppy Seek" sorgt für zusätzliche Wartesekunden beim Startvorgang. Diese Option sollten Sie unbedingt deaktivieren.

Besitzer des Asus A7V Mainboards können im BIOS den integrierten IDE-Controller abstellen und so weitere Boot-Sekunden sparen.

Speichermenge zählt

Ein 128-MB-Riegel PC-133-Speicher kostet derzeit nur rund



130 Mark – Speicher ist also momentan verflixt günstig. Aufrüsten können Sie zurzeit also recht sparsam! Wenn Sie aber bereits 128 MByte Speicher Ihr Eigen nennen, spart Ihnen eine Speichererweiterung nur im normalen Windows-Betrieb einiges an Zeit. Unsere Benchmarks haben gezeigt, dass aktuelle Spiele durch mehr als 128 MByte Speicher kaum flotter werden. Sollten Sie nur 64 MByte besitzen, empfehlen wir Ihnen dringend die Aufrüstung, um Ruckler bei 3D-Spielen zu vermeiden. Unter Windows 2000 fällt das Performance-Plus durch mehr Speicher übrigens sehr viel größer aus.

Absturz durch RAM

Die Anzahl der Speichermodule auf dem Mainboard sollten Sie möglichst gering halten, um Instabilitäten zu vermeiden. Wenn zwei Speicherstreifen auf Ihrem Mainboard stecken, sollten beide vom gleichen Hersteller sein. Markenspeicher ist wegen seiner besonderen Systemstabilität zu empfehlen. Stecken sogar drei PC133-Streifen im PC, kann es auch bei diesen hochwertigen Markenmodulen zu Abstürzen kommen. Abhilfe schaffen Sie, indem Sie den Speicher vom BIOS aus mit nur 100 MHz ansprechen.

PC133-Speicher

Wenn Sie statt des aktuellen PC133-Speichers noch älteren PC100-Speicher in Ihrem Rechner verwenden, verzichten Sie auf bis zu zehn Prozent an zusätzlicher Geschwindigkeit! Bei Mainboards mit guten Tuningoptionen können Sie PC100-Speicher aber mit dem Front-Side-Bus (FSB) in kleinen Schritten hochtakten. Im BIOS gibt es Optionen wie „Host Clk“, die eine individuelle Taktung von FSB und Speicher erlauben. Davon unabhängig können Sie die Einstellung „Dram Clk“ verändern, um PC100-Speicher mit 133 MHz anzusprechen. Bei Abstürzen stellen Sie die Werte sofort wieder zurück! Sollten Sie PC133- und PC100-Speicherstreifen in einem PC mischen,

Durch den schnellen Selbsttest (1) können Sie langwierige Bootvorgänge stark verkürzen. Auch das Suchen nach Diskettenlaufwerken sollten Sie dazu abschalten (2).

Dieser Wert gibt an, wie viel Megabyte des gesamten Hauptspeichers sich Ihre AGP-Grafikkarte für die Auslagerung von Texturen reservieren kann.

Nicht genutzte IDE-Kanäle sollten Sie direkt im BIOS abschalten, denn das beschleunigt ebenfalls den Startvorgang Ihres Betriebssystems.

arbeiten beide Module nur mit 100 MHz Takt.

Speicherdetails

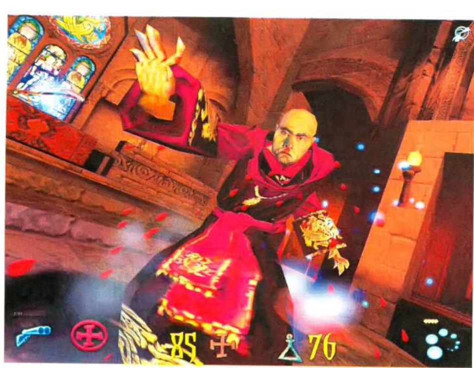
Im BIOS-Menü „Chipset Features Setup" können Sie die Speichereinstellungen verändern. Die wichtigste Option ist der Eintrag „CAS Latency", dessen Werte Sie entweder auf „2" oder „3" stellen können. Damit stellen Sie ein, wie viele Taktzyklen zur Spaltenadressierung des Speichers nötig sind. Das heißt: Je kleiner der Wert, desto flotter der Zugriff. Hochwertiger PC100-Speicher verträgt meist eine CAS2-Einstellung, PC133-RAM hingegen fast nie. Einen Versuch sollten Sie auf jeden Fall starten, denn so können Sie rund zehn Prozent mehr Tempo bei Spielen herausholen. Verträgt der Speicher die Einstellung nicht, meldet Windows 9x/ME häufig Abstürze. In dem Falle sollten Sie die Option wieder auf den Standardwert zurückstellen. Erfahrene Spieler können die „Precharge Time" und das „RAS-to-CAS-delay" wie die CAS-Einstellung auf Werte zwischen 2 und 3 einstellen.

Timing bei Speicherbänken

So genannter DRAM-Speicher (Dynamic-RAM) muss nach jedem Lesen von Daten im Millisekundentakt aufgefrischt werden. Mit der BIOS-Option „Bank Interleaving" können Sie diese Refresh-Phasen optimieren. Zur Wahl stehen meist die Optionen „Off", „2 Bank" und „4 Bank". Ist das Bank Interleaving eingeschaltet, steht es also auf „2 Bank" oder „4 Bank", bringt Ihnen das auf jeden Fall ein kleines Geschwindigkeitsplus von bis zu fünf Prozent. Der Nachteil: Auch hier kann es gelegentlich zu Abstürzen kommen.

AGP-Settings

So groß Ihr Hauptspeicher auch sein mag – die Erhöhung der Einstellung „AGP Aperture Size" im BIOS brachte bei unseren Tests keinen Performance-Gewinn. Der einzige Haken an dieser Einstellung: Ist der angegebene Wert zu klein, verweigern einige 3D-Spiele, wie zum Beispiel *Unreal Tournament*, den Dienst. Deshalb sollten Sie sich als Faustregel merken: Die AGP Aperture Size sollte die Hälfte Ihres gesamten Hauptspeichers betragen, bei 128 MByte Hauptspeicher also „64".



Damit auch Undying ohne Ruckeln arbeitet, sollten Sie brachliegendes Leistungspotenzial im BIOS ausnutzen.



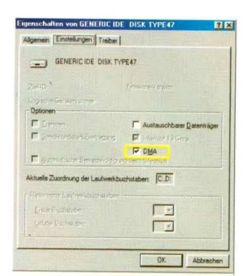
Ob nun mit oder ohne S3TC-Texturen: Unreal Tournament ist sehr sensibel bezüglich veränderter Speichertimings!

Noch mehr AGP

Die Option „AGP Fast Writes" finden Sie in den meisten BIOS-Versionen im Menüpunkt „Advanced/Chip Configuration". Sie ermöglicht dem Hauptprozessor, alle Daten schnellstmöglich an die Grafikkarte weiterzuleiten. Das führt zu ungefähr 1,5 Prozent mehr Geschwindigkeit, kann aber zu spontanen Abstürzen führen. Außerdem sollten Sie die „AGP Waitstates" auf null setzen oder deaktivieren. Nur dann führt die Grafikkarte keinen Wartezyklus aus. Diese Option ist nur bei schlechtem und/oder langsamem Speicher vonnöten.

AGP2X vs. AGP4X

Der Modus, in dem der AGP arbeitet, ist zwar entscheidend für die Performance in Spielen, aber nicht so stark, wie uns das Werbung und Marketingstrategen glauben machen wollen. *Unreal Tournament* und *Heavy Metal F.A.K.K. 2* liefen im 4X-Modus nur knapp zwei Prozent schneller als bei AGP2X. *UT* zeigte sich vor allem gegenüber AGP-Änderungen im BIOS sehr sensibel und verabschiedete sich des Öfteren mit einem



Mit diesem kleinen Haken können Sie den DMA-Modus für Ihre Festplatte aktivieren. Ihre CPU wird dadurch bei Schreib- und Lesevorgängen stark entlastet.

„Critical Error". Bei *F.A.K.K. 2* gab es keine Probleme.

PCI-Turbo einschalten

Auch aus einer PCI-Grafikkarte können Sie mit einigen kleinen BIOS-Einstellungen noch mehr Leistung herauskitzeln. Die Option „PCI Delayed Transaction" finden Sie im BIOS unter dem Menüpunkt „Chip Configuration Menu". Stellen Sie diese Option auf „Enabled", um das Verhalten der PCI-Karten etwas zu beschleunigen, wenn auch ISA-Karten angesprochen werden müssen. Nur alte Karten machen bei dieser Einstellung Probleme. Auch durch die Einstellung „Byte Merge" können Sie bei PCI-Karten ein paar Prozent mehr Leistung herausholen. Damit werden Schreibvorgänge, die 8 oder 16 Bit lang sind, in einem Zwischenspeicher gelagert und dann als 32-Bit-Operation an den PCI-Bus weitergegeben. Stellen Sie „Byte Merge" also unbedingt auf „Enabled".

Noch mehr PCI-Tricks

Hier noch einige Einstellungen, die Sie unbedingt vornehmen sollten: Setzen Sie „PCI to DRAM prefetch" auf „Enabled", ebenso wie die Option „PCI Dynamic Bursting". Diese Änderungen sollten Ihrer PCI-Grafikkarte zumindest einen geringen Geschwindigkeitsschub verpassen.

Bernd Holtmann



... wer hier nicht zugreift, ist selber schuld!

Ca. 200.000 Artikel online unter

www.smm.de

- ca. 2.700x Spiele für PC & Mac
- ca. 1.900x Konsolen-Spiele & Zubehör
- ca. 6.500x Hardware- & PC-Zubehör
- ca. 4.200 x Anwendungen für PC & Mac
- ca. 1.700x DVD-Filme
- ca. 40.000 Musik-CDs
- ca. 1.000x EDV- & Sachbücher
- ca. 600x Telekommunikation
- und vieles mehr

Monatlich, kostenlos, unverbindlich

Gratis Katalog

Beinhaltet das SMM-Top Sortiment

Jetzt registrieren lassen!

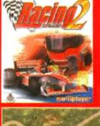




Sudden Strike Forever
Das offizielle Sudden Strike-Add-on. Es wird Mehr als 30 neue Einheiten, 4 Kampagnen, 10 Multiplayer-Missionen, einen Map-and-Mission Editor, Sommer-, Winter-, Herbst- und Wüsten-Landschaften sowie ein verbessertes und schnelleres Interface geben. Erscheint Anfang April.
Best.-Nr.: 14382-296 — 44,99

Add-Ons für Sudden Strike

Blitzschlag!
Das inoffizielle Sudden Strike-Add-on. Beinhaltet 8 Einzelspieler-Missionen und 12 einzigartige Mehrspieler-Szenarien. Es bietet neue taktische Möglichkeiten und hervorragend ausbalancierte Schwierigkeitsgrade. Mit zusätzlichen Mods, Cheatcodes und vielen Extras.
Best.-Nr.: 2281310-296 — 39,99



F1 Racing Simulation 2
Der Vorgänger der brandneuen Formel-1 Simulations-Referenz „F1 Racing Championship" - zum Hammerpreis!
Best.-Nr.: 6152-296 — 9,99

Mech Commander
Echtzeitstrategiespiel mit Battlemechs und ca. 30 Schlachten. Kommandieren Sie 12 bis zu 100 Tonnen schwere Kampf-Mechs.
Best.-Nr.: 5120-296 — 9,99

MechWarrior 4 - Vengeance
Die neueste Episode bietet atemberaubende 3D-Grafik, taktisch anspruchsvolle Missionen und eine packende Storyline.
Best.: 13420-296 — 69,99

Severance
Fulminates 3D-Actionspiel mit atemberaubender Grafik und spannender Story im Mittelalter.
Best.: 13600-296 — 72,99



Black & White
Portofrei: Wer das Spiel jetzt bestellt, erhält die Lieferung portofrei - egal, ob Sie noch andere Titel mitbestellen.
Best.-Nr.: 12963-296 — 99,-

portofrei!

Wer wird Millionär?
Das Spiel zur Fernseh-Quizshow. Mit allen 1090 Fragen.
Best.-Nr.: 13588-296
Computer Spiele Ausgabe 1-2001 Prognose: „Gut" — 55,-

Desperados
Echtzeit-Actionstrategiespiel (ähnlich wie Commandos) mit einer einmaligen Westernatmosphäre. Erscheint im März 2001.
Best.: 14373-296 — 79,99

10er Pack CD-Rohlinge
10 CD-Rohlinge von Bestmedia im Softpack. 650 MB, 74 Min., max. 8-fache Geschwindigkeit.
Best.-Nr.: 12714-296 — 7,90

Die Siedler IV
Der neuste Teil des Echtzeit-Strategie-Spiels.
Best.-Nr.: 12267-296 — 79,95





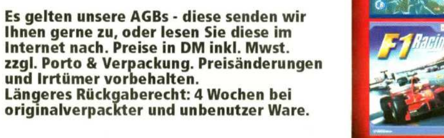
Mission Impossible 2
Agent Ethan Hunt jagt seinen kriminellen Ex-Kollegen Sean Ambrose der die Menschheit mit einem Virus bedroht.
Best.: 1506452-296 — 39,99

F1 Racing Championship
Die Formel-1 Simulations-Sensation erscheint Anfang März - bestellen Sie jetzt vor!
Best.-Nr.: 1506645-296 — 69,99

Gratis-Überraschung
Jeder Besteller erhält eine Überraschung gratis. Dieses dürfen Sie auf jedem Fall behalten. Vorraussetzung: Sie geben unbedingt die Bestell-Nummer 14292-296 an. Eine spätere Nachsendung ist leider nicht möglich. — 0,-

SMM-Software GmbH
Hechtenkaute 5
55257 Budenheim

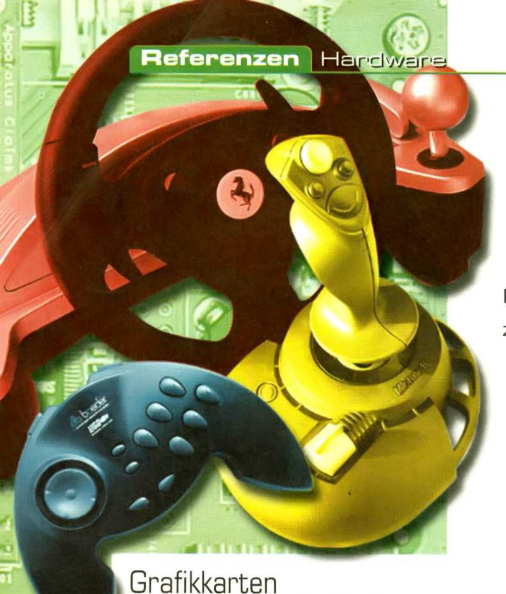
Tel.: 06139 / 916-916
Fax: 06139 / 916-111
Internet: www.smm.de
E-Mail: bestellung@smm.de



Porto- & Verpackungspauschale
Bankeinzug: DM 6,90
Scheck: DM 6,90
Nachnahme: DM 12,- inkl. Postgebühren
Kreditkarte: DM 10,- (VISA, American Express, Euro/Mastercard)

Es gelten unsere AGBs - diese senden wir Ihnen gerne zu, oder lesen Sie diese im Internet nach. Preise in DM inkl. Mwst. zzgl. Porto & Verpackung. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Längeres Rückgaberecht: 4 Wochen bei originalverpackter und unbenutzer Ware.

Internet: www.smm.de



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	DM 1.250,-	93%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09122-8860	DM 1.250,-	93%
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 800,-	93%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	DM 1.350,-	92%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 949,-	92%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	DM 1.250,-	92%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09122-8860	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 799,-	91%
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/02	089-665150	DM 899,-	90%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	0241-6065112	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09122-8860	DM 799,-	90%
Asus	AGP-V7100 DC	02/01	02102-95990	DM 549,-	88%
Ati	Radeon 32 MB DDR	12/00	089-665150	DM 649,-	88%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-5177617	DM 750,-	86%
MSI	StarMaxx32	01/01	06403-905010	DM 360,-	85%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09122-8860	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/00	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/00	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 500,-	81%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 129,-	87%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	82%*
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	82%*
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/00	09122-8860	DM 79,-	79%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	78%*
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	78%*
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	78%*
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	09122-8860	DM 99,-	77%*

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	88%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%*
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09122-8860	DM 199,-	78%*
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	81%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	82%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09122-8860	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/00	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/00	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	DM 120,-	79%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09122-8860	DM 49,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45,-	74%
InterAct	MorayPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40,-	73%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	www.haudenlukas.de	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09122-8860	DM 199,-	83%*
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09122-8860	DM 170,-	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%*
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09122-8860	DM 179,-	75%*
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	71%*
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09122-8860	DM 149,-	71%*
Fanatec	Le Mans	02/98	0871-9221299	DM 149,-	70%*
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%*
Fanatec	Monte Carlo	04/99	0871-9221299	DM 99,-	68%*

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09122-8860	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

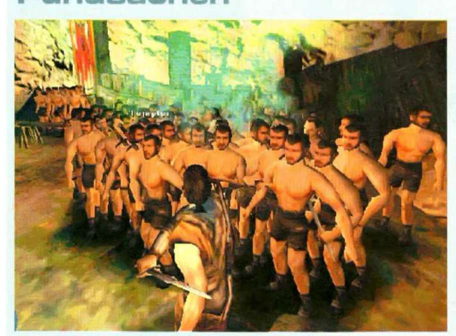
Spiele-Index



Jetzt wissen wir endlich, warum es unsere Graue Redaktionseminenz Herbert in die DVD-Abteilung verschlagen hat. Dort kann er nicht nur unschuldige Sprecher mit seinen geistigen Ergüssen traktieren, sondern findet darüber hinaus noch Zeit, seiner alten Leidenschaft, der anspruchsvollen, avantgardistischen Poesie der härteren Sorte, zu frönen. Seine ges(t)ammelten Werke finden Sie ab sofort unter www.abgehoerte-telefonate.de in der Rubrik „Seelentelefonate".

Das stille Örtchen: für Hobbydichter Herbert ein immer währender Quell der profanen Inspiration.

Fundsachen



Unser Leser David S. hat beim Spielen der Gothic-Demo einen ziemlich unterhaltsamen Bug entdeckt, den wir Ihnen nicht vorenthalten möchten. Hier sein Erlebnisbericht ...

„Als ich neulich die *Gothic*-Demo von der PC Action spielte, ist mir etwas ganz Seltsames passiert. Gleich am Anfang, in der Nähe eines gewissen Santino und einer Wache, stand ein Templer rum. Ich beschloss einfach mal, den komischen Kerl zu attackieren – und wurde prompt von ihm getötet. Jedenfalls habe ich den zuvor gespeicherten Spielstand neu geladen und – ich traute meinen Augen kaum – plötzlich standen da drei Templer. Nicht schlecht! Also hab ich das Savegame noch einmal geladen und nun standen da sechs Templer. Das habe ich ein paar Mal wiederholt, bis sich schließlich so um die 80 Templer auf dem Bildschirm tummelten!"

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 18. APRIL

Bundesliga Manager X

Die Fußballmanager-Legende kehrt zurück! 15 Jahre nach dem ersten Teil will Software 2000 mit seinem *Bundesliga Manager X* an alte Erfolge anknüpfen. Ob der Rekordmeister erneut das Zeug zum Titel hat, verraten wir Ihnen in unserem ausführlichen Test.



Desperados

Im Wilden Westen geht's heiß her! Wir haben für Sie den viel versprechenden Genre-Mix aus Echtzeitstrategie und Adventure unter die Lupe genommen und verraten Ihnen, ob *Desperados* wirklich das Zeug zum Hit hat.

AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Black & White, Desperados und vieles mehr ...


SOFTWARE 2000
DIESER VEREIN BRAUCHT EINEN NEUEN MANAGER:
MICH!
Bild interactive
BUNDESLIGA MANAGER X
Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.
Vom Fan zum Boss.
Im April beginnt die aufregendste
Saison aller Zeiten. Fußball ist Chefsache.
Mach Deinen Jungs Feuer unterm Hintern.
Schieß Dich jetzt schon warm,
lad Dir kostenlos das Elfmeterschießen herunter
und geh unter www.bundesligamanager.de
in die ideale Saisonvorbereitung.
Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.
Gegen 5 DM in Briefmarken kannst Du das Elfmeterschießen auch auf CD bestellen: Software 2000, Stichwort "Elfmeter", Postfach 110, 23691 Eutin
© 2001 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 und Bundesliga Manager X sind Warenzeichen der Firma Software 2000.